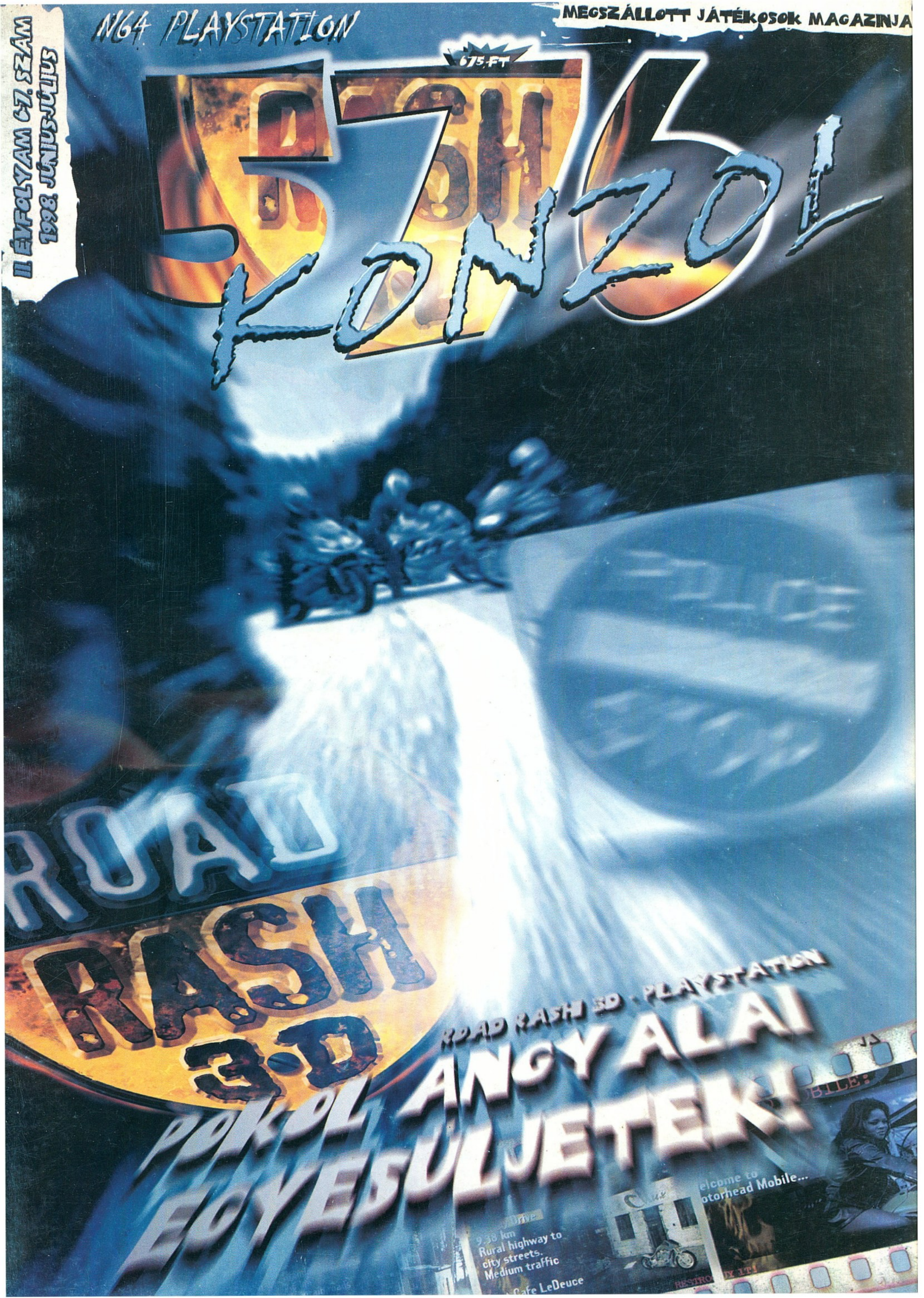


II. ÉVFOLYAM 6-7. SZÁM
1998. JÚNIUS-JÚLIUS
N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
675 FT
576
KONZOL
ROAD RASH 3-D
ROAD RASH 3D · PLAYSTATION
POKOL ANGYALAI
EGYESÜLJETEK!
9.38 km
Rural highway to
city streets.
Medium traffic
Cafe LeDeuce
otorhead Mobile...

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD HÍVJ!



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD HÍVJ!

PLAYSTATION

	Fogy. ár	Akciós ár
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
AGILE WARRIOR	7990.-	
AIR RACE	9990.-	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	6990.-	
ALUNDRA	HIVJ	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	
BLAM MACHINHEAD	13990.-	
BLAYING DRAGONS	13990.-	
BLOODY ROAR	13990.-	
BRAHMA FORCE	13990.-	
BREATH OF FIRE 3	HIVJ	





BUBBLE BOBLE	7990.-	
BUGGY	HIVJ	
BUGRIDERS	12990.-	
BUSHIDO BLADE	13990.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	6990.-	
BUST A MOVE 3DX	7990.-	
C&C RED ALERT	13990.-	
CARMAGEDDON	HIVJ	
CHILL	13990.-	
COLONY WARS	11990.-	
COMMAND & CONQUER	9990.-	
COOL BORDERS 2	12990.-	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	6990.-	
CRASH BANDICOOT 2	13990.-	
CRITICOM	11990.-	
CROC	11990.-	
CRUSADER NO REMORSE	13990.-	
CRYPT KILLER	9990.-	
CYBERIA	7990.-	
DARK FORCES	13990.-	
DARK OMEN	13990.-	





DARKLIGHT CONFLICT	13990.-	
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-	
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-	
DEVIL S DECEPTION	12990.-	
DIABLO	13990.-	
DIE HARD /PLATINUM	6990.-	
DISRUPTOR	9990.-	
DUKE NUKEM 3D	13990.-	
DYNASTY WARRIORS	12990.-	
EXPLOSIVE RACING	7990.-	
FADE TO BLACK	7990.-	
FANTASTIC FOUR	9990.-	
FELONY 1179	HIVJ	
FIFA 98	13990.-	
FIGHTING FORCE	13990.-	
FORMULA 1 97	11990.-	
FORMULA KARTS	9990.-	
FORSAKEN	13990.-	
FROGGER	11990.-	





G POLICE	11990.-	
GEX 3D	13990.-	
GRAND THEFT AUTO	12990.-	
GRANDTURISMO	HIVJ	
GRID RUNNER	13990.-	
HEART OF DARKNESS	HIVJ	
INDY 500	HIVJ	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	7990.-	
ISS SOCCER PRO	7990.-	
IZNOGOUD	12990.-	
JERSEY DEVIL	13990.-	
JET RIDER 2	12990.-	
JUDGE DREDD	11990.-	
JUMPING FLASH 2	5990.-	
KLONOA	12990.-	
LAST REPORT	13990.-	
LETHAL ENFORCERS	12990.-	
LOST VIKINGS 2	9990.-	
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11990.-	
LUCKY LUKE	11990.-	
MASS DESTRUCTION	9990.-	

MAXIMUM FORCE	11990.-	
MDK	12990.-	
MECHWARRIOR 2	13990.-	
MEN IN BLACK	13990.-	
MICROMACHINES V3	13990.-	
MORRTAL KOMBAT TRILOGY /PL	7990.-	
MOTO RACER	12990.-	
MOTOR MASH	12990.-	
MOTOR TOON GRANDPRIX 2	13990.-	
MOTORHEAD	12990.-	
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-	
NANOTEK WARRIOR	13990.-	
NASCAR 98	13990.-	
NBA FASTBREAK 98	13990.-	
NBA LIVE 98	13990.-	
NEED FOR SPEED 2	11990.-	
NEED FOR SPEED 3	13990.-	
NEWMANHAAS	13990.-	
NHL 98	11990.-	
NHL FACE OFF 98	12990.-	
NIGHTMARE CREATURES	11990.-	
NUCLEAR STRIKE	11990.-	
ODDWORLD ABE S ODDYSEE	13990.-	
ONE	13990.-	
OVERBLOOD	13990.-	
PANDEMONIUM	7990.-	
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PEAK PERFORMANCE	11990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	





PGA TOUR GOLF 98	13990.-	
PHILOSOMA	9990.-	
PITFALL 3D	13990.-	
PORSCHE CHALLENGE	6990.-	
PREMIER MANAGER 98	HIVJ	
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-	
PROJECT X 2- NO RELIEF	13990.-	
RALLY CROSS	11990.-	
RAMPAGE WORLD TOUR	11990.-	
RAPID RACER	9990.-	
RAYMAN	7990.-	
RAYSTORM	11990.-	
REBEL ASSAULT II	13990.-	
REBOOT	13990.-	
RELOADED	13990.-	
RESIDENT EVIL 2	13990.-	
RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-	
ROAD RASH 3D	HIVJ	
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-	
SHADOW MASTER	13990.-	
SKULLMONKEYS	13990.-	





SNOW RACER	13990.-	
SOVIET STRIKE	7990.-	
SPACE JAM	7990.-	
SPAWN	13990.-	
SPEEDSTER	13990.-	
SPICE WORLD	HIVJ	
STAR GLADIATORS	9990.-	
STEEL REIGN	13990.-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-	
SUPER PANG COLLECTION	12990.-	
SW MASTERS OF TERAS KASHI	13990.-	
SWAGMAN	11990.-	
SYNDICATE WARS	13990.-	
TEKKEN 2 /PLATINUM	HIVJ	
TEST DRIVE 4	12990.-	
THE NOTE	12990.-	
THEME HOSPITAL	13990.-	
THUNDERHAWK 2	7990.-	
TIME CRISIS	21990.-	
TOCA TOURING CAR	13990.-	
TOMB RAIDER /PLATINUM	7990.-	
TOMB RAIDER II	13990.-	
TOMMY MAKINEN RALLY	HIVJ	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TOTAL NBA 98	12990.-	
TRANSPORT TYCOON	7990.-	
TRUE PINBALL	6990.-	
V-RALLY	13990.-	
VIEWPOINT	9990.-	
VIPER	HIVJ	
VMX RACING	13990.-	
VS	HIVJ	
WARCRAFT II	13990.-	
WCW NITRO	HIVJ	
WING COMMANDER IV	9990.-	
WIPEOUT	6990.-	
WORLD CUP 98	13990.-	
WORLD LEAGUE SOCCER	HIVJ	
Z	9990.-	

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

	Fogy. ár	Akciós ár
AEROFIGHTERS ASSAULT	HIVJ	
AEROGAUGE	HIVJ	
BLAST CORPS	HIVJ	
BOMBERMAN 64	HIVJ	
BUST A MOVE 2	HIVJ	
CHAMELEON TWIST	HIVJ	
CLAY FIGHTER	HIVJ	



CRUISIN USA	HIVJ	
DARK RIFT	HIVJ	
DIDY KONG RACING	HIVJ	
DOOM 64	HIVJ	
DUKE NUKEM 3D	HIVJ	
EXTREME G	HIVJ	
F1 POLE POSITION	HIVJ	
FIFA 64	HIVJ	



FIFA 98	HIVJ	
FIGHTERS DESTINY	HIVJ	
FORSAKEN	HIVJ	
GOLDEN EYE	HIVJ	
GT 64	HIVJ	
HEXEN	HIVJ	
INT. SUPERSTAR SOCCER	HIVJ	
KILLER INSTINCT GOLD	HIVJ	
LAMBORGHINI	HIVJ	
LEGENDS OF ZELDA 64	HIVJ	
LYLAT WARS	HIVJ	
MACE	HIVJ	
MADDEN FOOTBAL 64	HIVJ	

MARIO 64	HIVJ	
MARIO KART 64	HIVJ	
MISCHIEF MAKERS	HIVJ	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	HIVJ	
MORTAL MYTHOLOGIES	HIVJ	
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	HIVJ	
MYSTICAL NINJA	HIVJ	



NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	HIVJ	
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	HIVJ	
NBA COURTSIDE	HIVJ	
NBA HANGTIME	HIVJ	
NBA PRO 98	HIVJ	
NHL BREAKAWAY	HIVJ	
PILOT WINGS 64	HIVJ	
QUAKE 64	HIVJ	
RAMPAGE WORLD TOUR	HIVJ	
ROBOTRON X	HIVJ	
SAN FRANCISCO RUSH	HIVJ	
SNOWBOARD KIDS	HIVJ	



STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HIVJ	
TETRISSPHERE	HIVJ	
TOP GEAR RALLY	HIVJ	
TUROK DINOSAUR HUNTER	HIVJ	
WARGODS	HIVJ	
WAVE RACE	HIVJ	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HIVJ	
WCW VS nWo	HIVJ	
WETRIX	HIVJ	
WORLD CUP 98	HIVJ	
YOSHI STORY	HIVJ	

KIEGÉSZÍTŐK

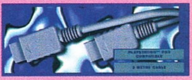
GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-
GAME BOY NAGYITÓ+LÁMPA	3999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-





PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-
PSX REAL ARCADE GUN	19999.-

NINTENDO 64 JOYSTICK(6 SZIN)	9999.-
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	3999.-
NINTENDO 64 RF KÁBEL	7999.-
NINTENDO 64 RUMBLE PAK	4999.-
NINTENDO 64 TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	9999.-
PSX ANALOG JOYPAD	9999.-
PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX CONTROL STATION PAD	3999.-





PSX RF KÁBEL	7999.-
PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
PSX DUAL SHOCK	11999.-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
SNES JOY (EREDETI)	4999.-
SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-

PSX EGÉR	9999.-
PSX EXTREME PAD(FEKETE)	4999.-
PSX EXTREME PAD(KÉK)	4999.-
PSX EXTREME PAD(SÁRGA)	4999.-
PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-
PSX MEMO KÁRTYA 1MB(11 SZIN)	4999.-





SATURN CD-K

	Fogy. ár	Akciós ár
BLACK FIRE	13990.-	7990.-
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-	
FIFA 97	13990.-	7990.-
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-	
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	7990.-
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
VIRTUA RACING	7990.-	
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM













ISSN 1417-9296
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (98.2529/07-66-22)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, MH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Road Rash 3D

aktuális 07

El sem tudom mondani, milyen jó érzés így hátradőlve bepötyögni (ezt a kifejezést CoVBoy szótárából kölcsönöztem ki) az "Aktuális" sorait – mert ezek a nyári összevont szám utolsó sorai! Ennyi, vége, megyek vakációzni, nyaralni, pihenni, alunni' – á, dehogy! Most végre lesz időm, hogy a nyári szünetben nekiálljak egy-két méltatlanul nélülözött játéknak. Meg aztán már most érkezett néhány olyan előzetes (5th Element, Ghost in the Shell), hogy előre érzem, gonban leszek az augusztsi számnál. De az még messze van! Élvezzétek ti is a nyarat, hűtsétek be az üdítőket (vagy amit akartok), vigyétek ki a TV-t a kertbe, és nyomuljatok valamilyen Multi Tap adapteres játékkal – ideális kerti party! Napozás közben szenteljetek egy kis figyelmet rejtvényeinknek is – egy kazal cuccot nyerhettek! Ebben a számban egy halom olyan stuffal fogtok találkozni, melyek a nyáron, vagy közvetlen utána jelennek meg. Igyekeztünk egy kicsit előre dolgozni, hogy aktuálisak maradjunk (B. Peti még mindig nyögi a Tombi! cikket, V. Zola jojózó szemmel tette le a Mystical Ninja után az irányítót, V. Miki pedig egy ideje feketében jár). Remélem elégedettek vagytok a tartalommal – de, hogy augusztusban milyen újdonsággal rukkolunk elő, az egyelőre maradjon titok. Ja, és vegyetek Dual Shock irányítót – eszméletelen! Napolajban gazdag nyarat kíván...

MARTIN(A) NAVRATILOVA



HÍREK playstation

SPORTS CAR

A Virgin készíti azt az autóversenyes játékot, melyben a világ legdrágább és egyben leggyorsabb sortkocsijai a főszereplők - Porsche, Ford Esperante, Oldsmobile Aurora, NSX, McLaren F1. A program nagyon intelligens ellenfeleket és nagyfelbontású, szupergyors grafikát kínál, plusz olyan pályákat, mint: Las Vegas, Sebring, Laguna, Mosport Park Canada. Októberben.



SG



SG

CRASH BANDICOOT 3

November végére ígéri a Sony a Crash harmadik részét, melynek alcíme: Warped. Az új történetben a mellékszereplő Crash kishúga, Coco lesz. Újdonság a vízalatti pálya, a szuper pörgés és a dupla ugrás. A grafika jelentős mértékben fel lesz javítva.



CB 3



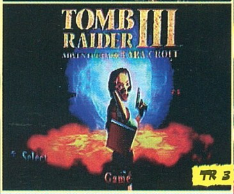
CB 3

TOMB RAIDER 3

Szintén novemberre készül el Lara anyó harmadik kalandja. A játék 15 pályás: London, India, Area 51- hogy csak néhányat említsek a helyszínek közül. Állítólag a küldetéseket most már többféle módon is végig lehet nyomni, több különböző útvonalat választva. A program használja az új analóg-Dual Shock irányítót (az egyik kar a mozgás, a másik a nézelődés), és nagyfelbontású a grafikája (újdonság lesz a színes fény megjelenése). Lesznek új ruhák, fegyverek, masinák, de az első részből ismert dinó is visszatér. Ja, és Larának most már fülei is lesznek. Hogy ez mire jó, arra nem tértek ki a készítők! Ez lesz az első olyan TR, amit kifejezetten PS-re fejlesztenek.



TR 3



TR 3

COOL BOARDERS 3

Szinte a nulláról kezdték fejleszteni Sony-ék a CB harmadik részét. Ez azt jelenti, hogy egy teljesen új programot írtak, gyorsabb grafikai rutinnal, új lehetőségekkel. Harminchat (!) pálya és hat játékmód közül választhatunk. Húsz karakter, tíz deszka és olyan szponzorok, mint a Burton, QuickSilver és a Swatch. A program használja a link kábelt és a Multi Tap adaptert. Decemberben.



CB 3



CB 3

MEGA MAN LEGENDS

Állítólag már októberben megláthatjuk, hogy ki rejtőzik a kék gúnya alatt - a Capcom jóvoltából ugyanis megjelenik az első 3D-s Mega Man játék. Sőt, ez most nem akció program lesz, hanem RPG-kaland-akció! Logikai feladatok, hatalmas főellenfelek, mellékszereplők, hi-tech fegyverek várják a bátor játékosokat. Ja, az úriember most már sisak nélkül mutatkozik.



MML



MML

KARTINA

A stratégiai elemekkel kombinált RPG-jeiről híres Atlus augusztus végén dobja piacra új játékát. A harc körökre oszlik, mely során küzdhetünk fegyverrel, vagy varázslatokkal is. Két főszereplő közül választhatunk, de a játék legnagyobb érdekessége, hogy az a Yoshitaka Amano rajzolta, aki a Final Fantasy 1-6 részeiben is közreműködött.



KARTINA

FREESTYLE BOARDIN'99

Már ősszel kijön a CB3 első vetélytársa, a Capcom védőszárnyai alól. Ebben a snowboardos játékban 8 pályán száguldhatunk, 5 szereplő közül választva. Több, mint 50 féle trükköt mutathatunk be. A játék erőssége az lesz, hogy a freestyle módokban meglehetősen kötetlenül száguldozhatunk, figurázhatunk - akár egyszerre ketten is. A program a valós gravitációs törvényeket is használja-figyeli, így az ugrások eléggé élethűek lesznek.



FB 99



FB 99

MESSIAH

A karácsonyi piacra jön ki a Shiny új lélegzetelállító játéka, melynek főszereplője egy fürtös hajú angyalka. Kalandjáték lesz, de a legjobb fajtából!!!



MESSIAH

SILENT HILL

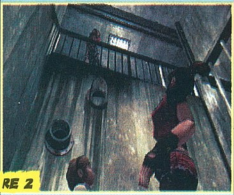
Mindenki a Konami Metal Gear Solid-ját várja, de a cég persze más meglepetéseket is tartogat. Egy Resident-szerű játékon is dolgoznak, amely azonban inkább a klasszikus (gótikus) horror kategóriába tartozik. A történet egy autóbalesettel kezdődik, amely során eltűnik a főszereplő lánya. Innentől indulnak a "Szürkületi Zónába" illő események. A sötét és félelmetes játékot év végére ígérik.



SILENT HILL

RESIDENT EVIL - DUAL SHOCK VÁLTOZAT

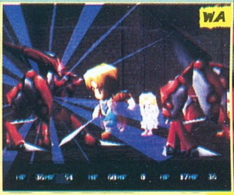
Ne csak lássuk, ne csak halljuk - ÉREZZÜK is a félelmet! Szeptember végén kijön a RE2 és a RE-DC Dual Shockos verziója, amely "péppé" fogja rázni a kezünket. Most már saját bőrünkön érezhetjük a nyalókák csapásait és a zombik harapásait. Az új verziók új játékmódokat is tartalmaznak (a RE2 például az Extreme Battle-t), a RE-DC pedig két lemezes lesz: az új CD-n titkos dolgokat találtok majd! Érdemes lesz mégegyszer beruházni!



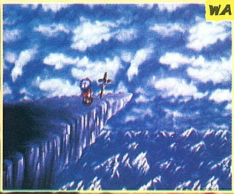
RE 2

WILD ARMS

Már dolgozik Veres Miki barátom a Wild Arms című fantasztikus RPG amerikai verzióján, hogy mire kijön az európai változat, rögtön tálalni tudjuk nektek a leírást. A játékban három főszereplő közül választhatunk, akikkel egy tipikusan japán hi-tech-western környezetben barangolhatunk. A játék erős konkurenciája lesz a Breath of Fire 3-nak és a többi klasszikus japán szerepjátéknak. A program erőssége a története és a zenéje. Szeptemberben.



WA

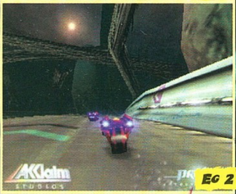


WA

EXTREME-G 2

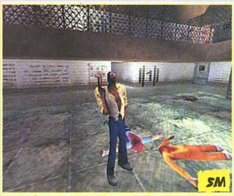
Az Acclaim már az utolsó simításokat végzi futurisztikus versenyjátékának második részén. A program sebessége minimális mértékben le lett csökkentve, mert sok N64 tulajdonos szerint az előző rész néha túlzottan gyors volt - és ez a játszhatóság rovására ment. Az új epizódban már útelágazások is jócskán lesznek, nomeg repkedő madarak és persze bivalyerős fegyverek. Télen.





SHADOWMAN

A Turok készítőgárdája a felelős a következő N64-es szuperjátékért, mejnek címe Árnyékember. A játék főszereplője egy fejvadász, aki dimenziókon keresztül üldözi a gonoszt. A program kísértetiesen hasonlít a Tomb Raiderre, de állítólag annál több kaland elemet (logikai feladatokat) tartalmaz. Úgy tűnik, kezd komolyodni a N64 kínálat. Jövőre.





SAN FRANCISCO RUSH 2

A sikeres autóverseny folytatása elméletileg a karácsonyi piacra kerül majd ki. Most már 12 pályán folyhat a küzdelem, melyek között ott lesz Las Vegas, New York, Hawaii és Seattle. Újdonság, hogy lesznek "stunt", azaz trükk pályák, "loop"-ok és titkos helyszínek is. Találkozhatunk majd legalább 10 új kocsival (összesen állítólag 21 lesz), vezethetünk hátrafelé, kétkeréken és csúsztathatunk is. A készítők végeredményben az eredeti programra építettek, de minden korábbi hibát kijavítva.



EMPEROR OF THE JUNGLE

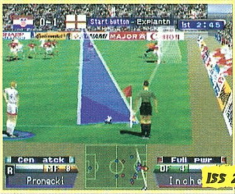
Elég régóta megy már egy bizonyos sorozat a német RTL-en (most már valamelyik magyar adón is), mégsem tűnt fel senkinek, hogy erről a cuki kis meséről koppintották Disney-ék a Lion King-et. (Japánban 1960-ban adták a sorozatot, Amerikában 1966-ban. A képregény 1955-ből való.) Aki meg akarja ismerni ezt a jópofa történetet, és a főszereplőt, Kimbát, annak jó választás lesz ez a kis akció/kaland játék. Mivel a program még félig sincs kész, csak jövőre várható.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 (98)

A Konami játéka még a mai napig is az egyik legjobb a Nintendo 64-es piacon (talán csak a World Cup 98 jobb nála), tehát a folytatás is izgalmasnak ígérkezik. A grafika ha lehet, még szebb (nagy gondot fordítottak a játékosok arcának kidolgozottságára), a stadionok (tehát a háttér) is nagyon meg van komponálva. Érdekes effekteket is gyártottak, mint például a képen látható, amikor egy gól után a szúrkolók papírfecni-özönnel árasztják el a zöld gyepet.





FLYING DRAGON

A (nálunk) kevéssé ismert Natsume talán ezzel a bunyós játékkal fog betörni az európai piacra. A grafikát 2D és 3D módba is áttehetjük, és két alapvető játékmódban is nyomulhatunk: sima bunyó, vagy RPG bunyó, ahol változtathatjuk a karakterek tulajdonságait és tárgyakat használhatunk. Év végére.





PERFECT DARK

A Rare a GoldenEye sikerén felbúzdulva újabb 3D-s, "saját szemszöges" játékot készít, amely a GE "motorján" alapszik. A főszereplő Joanna Dark (miért éppen egy nő?), akivel különböző kémküldetéseket kell végrehajtanunk. A dolog érdekessége, hogy most az idegenek ellen megy a harc. És nem a Palik ellen. A grafika még komolyabb, a fegyverek fantasztikusak, van 4 játékos mód, járművek és titkos helyek. De csak jövőre...





FREAK BOY

Igazi technós-hallucinálós játék lesz a FB, a Virgin-től. A főszereplő egy vektor-srác (mindenki nagyon vektoros ebben a világban), aki egy távoli bolygón küzd az igazságáért. Freak Boy-já alakul át, egy szuperlénnyé, melynek feje, teste és végtagjai tetszés szerint cserélhetőek, változtatható. Ezáltal különböző speciális feladatokat tud végrehajtani. Mivel ez lesz a Virgin első N64 játéka, sokat várhatunk tőle. Nem mondták, mikor....





IGGI'S RECKIN' BALLS

Ha szeretitek a különleges játékokat, akkor erre figyeljetrek majd oda! Ez egy verseny/platform program lesz, az Acclaim jóvoltából. Nyolc különféle "arcú" labda közül választva kell megszerezni az első helyet a nyakatekert pályákon, egyszerre akár 4-en is küzdve. Horgokkal felhúzhatod magad, egy csomó gonosz fegyvert vethetsz be a többiek ellen - mindezt összesen 100 pályán. A grafika rendkívül látványos, az ötlet pedig teljesen eredeti. Ősszel.





STAR WARS: ROUGE SQUADRON

Oh, bárcsak már itt lenne! A télen már nyomhatjuk az új N64-es Csillagok Háborúja játékot, amely története szerint a "Csillagok.." és a "Birodalom..." között játszódik. A főszerepben a lázadók elit alakulata és természetesen a Birodalom áll. Olyan missziókban repülhetünk, mint: párbaj, járőrözés, mentőakció és természetesen rajtaütés. A játék során kipróbálhatjuk az X-Y-A és V (ez valami új) szárnyú gépeket, éa a Hósiklót is. Helyszínek: Mos Eisley, Tatooine, Kessel, Mon-Calamari. A játék grafikája bombasztikus, a tartalma pedig fenomenális lesz. Tuti nyerő.





THORNADO (TURRICAN 64)

Nem csalás, nem ámítás: jön a mesés C64-es játék, a Turrican 64-es átirata! Emlékeztek még rá, milyen csúcs volt ez a játék? Hogy fog ez kinézni N64-en...Mamma mia! Aki esetleg nem ismerné: a Turrican egy ultra-gyors, "emberkés" lövöldözős játék, robotokkal, bio-mechanikus szörnyekkel és sok-sok titkos hellyel. Fegyverek, bombák, lézerfalak és sugarak - ez biztos siker lesz. A zenét a legendás Chris Huelsbeck írja, de a fejlesztés még csak gyerekcipőben jár. Ezért csak ezeket a rajz-terveket tudtuk szerezni. Már ebből is látszik, hogy felköthetjük a gatyát!





SQUARESOFT®

E3 ÚJDONSÁGOK

Az idén május végén rendezték meg a világ talán egyik legrangosabb játékkiállítását, az E3-at, Atlantában. A show újdonságai közül néhányat megtaláltok a "Hírek" hasábjain, de itt most kifejezetten csak egy céggel akarok foglalkozni. Jómagam, és még sokak kedvencével, a PlayStation játékfejlesztők királyával, a SQUARESOFT-tal. A show-n négy olyan játékot mutattak be, amelyek még az idén a boltokba kerülnek, de a legnagyobb érdeklődés mégis azt a programot övezte, amely csak 1999 végére készül el: ez a FINAL FANTASY VIII (a négy játék egyike a Bushido blade 2, rá most nem térünk ki).

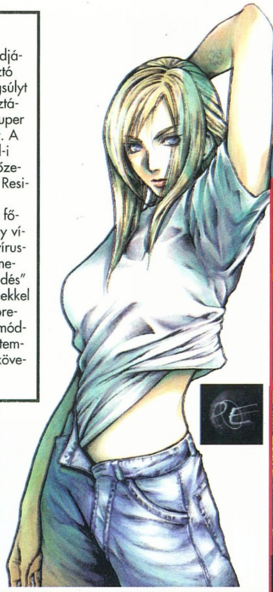
A CÉG

A Square Co., Ltd. 1986-ban alakult, jelenleg Japán vezető konzol szoftver fejlesztő cége. Éves forgalmuk meghaladja a 160 millió dollárt. A SquareSoft 1989-ben jött létre abból a célból, hogy a cég játékait Japán határain túl is ismerté tegye. A Square az évek során a Final Fantasy sorozatával vált ismertté világszerte, amelyből összesen több mint 18 millió darabot adtak el a különböző konzolokra. A sorozat legutóbbi részéből, a PlayStation-re készített Final Fantasy VII-ből körülbelül 6 millió darab kelt el a világon (ebből 2.3 millió Japánban, az első három napon). A cégnek Japánban, Kaliforniában és Honoluluban vannak a bázisai.

PARASITE EVE

A Parasite Eve egy filmszerű RPG/kalandjáték, amely lényegében egy vérfagyasztó horror-történet. A készítők óriási hangsúlyt fektettek abba, hogy "high-quality", azaz osztályon felüli minőségű vizuális látvánnyal és szuper hanghatásokkal ábrázolják a rémisztő sztorit. A játék a FF7 készítőgárdája és egy Hollywood-i csapat koprodukciójában készült el, és az előzetes híresztelések szerint méltó ellenfele lesz a Resident Evil 2-nek

A történet karácsony előestéjén kezdődik. A főszereplő egy gyönyörű fiatal nő, Aya, aki egy vírussal küzd – pontosabban nem magával a vírussal, hanem azokkal a borzalmas lényekkel, melyek mutáció útján jöttek létre, a vírus "ügyködés" nyomán. A játék során egyfolytában CG filmekkel illusztrálva követhetjük nyomon a sztorit, és prerenderelt helyszíneken küzdhetünk real-time módban a szörnyek ellen. A program 1998 szeptemberében jelenik meg Amerikában, majd ezt követően Európában is.





XENOGEARS

A Xenogears a SquareSoft következő futurisztikus RPG-je lesz. Ez a program új fejezetet nyit majd a szerepjátékok történetében, hatásos történetábrázolásával és gyönyörű grafikájával. A történet során minden szereplőnek kalandok és csaták sokaságán kell keresztülvergődnie, míg végül megismerkedhetünk azzal a civilizációval, amely a hatalmas, ember vezette robotokat alkotta – a "Gear"-eket. A játék 1998 októberében jön ki Amerikában, majd ezt követően Európában is.







BRAVE FENCER MUSASHI

Ez a program a rendkívül közkedvelt akció/RPG kategóriába tartozik, azoknak a játékosoknak, akik a logikai feladatok mellett a küzdelemre szeretik fektetni a hangsúlyt. A játék érdekessége az a "tanuló rendszer", amellyel a főszereplő titkos fogásokat leshet el ellenfelitől a csaták során. A Brave Fencer Musashi természetesen valós-idős rendszert használ, grafikája és kamerakezelése egészen egyedülálló stílusú.



FINAL FANTASY VIII

Amerikában 1999 végén adják piacra minden idők egyik legsikeresebb játékának legújabb részét. A programról annyit kell tudni, hogy elképzelhetetlen mértékben kitolja (és kihasználja) a Playstation gép lehetőségeit, minden eddiginél szebb grafikát használ és legalább annyira különbözni fog mindentől, mint azt elődje tette. A történet az előző rész befejezése után kezdődik, néhány ismert szereplővel újra találkozni fogunk. Fontos elmondani, hogy ez a FF epizód is ugyanúgy önálló történetként állja majd meg a helyét, mint eddig elődjei.











CARDINAL SYN

NEHÉZ KENYÉR A HARCOSOKÉ!

Nem szívesen kezdeném ezt a leírást azzal a fordulattal, hogy a szokásosan szép bevezető intro után ez a játék annyira gyenge, mint az őszi légy (manapság már szerencsére a szokatlan, ha valamelyik program még a bevezetőre sem erőlteti meg magát). A SONY új anyaga, a KRONOS által fejlesztett CARDINAL SYN nem tartozik ezek közé, mert nemcsak a bevezetés nagyon látványos, hanem az egész, sőt nemcsak látványos, de eszméletlen jól sikerült.

A cím tulajdonképpen szójáték, ugyanis a "cardinal sin" jelentése: főbűn. A címben szereplő SYN pedig a főellenség neve. Verekedős játékról van szó, mégpedig a legjobbak közül. A bevezetőből megtudhatjuk, hogy kezdetben a káosz uralta a világot, ahol a történet játszódik. A különböző fajok és népek állandó jelleggel gyilkolták egymást véres háborúkban, amikor megjelent egy öreg varázsló közöttük, aki arra tanította őket, hogy az esztelen háborúskodás helyett egységben és békében éljenek egymással. Mivel sikerült meggyőzni őket, a föld virágzott és gazdagodott a békében.

Így aztán a varázsló elérkezettnek látta az időt, hogy a Tudás Könyvét a klánok vezetőire bízza és távozzon. Varázstekercsekre osztotta a könyvet és minden vezetőnek adott egyet, hogy együtt maradjanak, majd távozott. Természetesen a klánvezérek azonnal egymás torkának ugrottak, és újra fellángolt a háború tüze. A legvadabb összecsapás közt megjelent közöttük SYN, egy varázslatos nő és az egység jelét fölmutatva rábírta őket arra, hogy neki adják a varázstekercseket. Három kardot készített belőlük, a tudás és hatalom kardjait. Véres bajnokság kezdődött, hogy a győztes megkapja a kardokat és a hatalmat a többi klán felett. A végső győztes elindult a díjért, majd sohasem tért vissza. Rajtunk a sor, hogy karaktert válasszunk, és mindenkit legyőzve megszerezzük a hatalmat jelentő kardokat. Minden karakter kis előtörténettel rendelkezik, amit végignézhetünk, miután kiválasztottuk, melyiküket akarjuk győzelemre segíteni. Néhány közülük ízelítőnek következzen most. HECKLAR: udvari bolond, de nem érdemes semmibe venni. Remek stílusban harcol, ha nem kerül az első négy ellenfelünk közé, nehéz dolgunk lesz vele. FINKSTER: erdei tolvaj, nagyon gyors. NEPHRA: egyiptomi (?) harcoslány. ORION: a másik női figura, számszeríjjal egybeépített karddal. PLAGUE: zombi, nagyon jó kombókkal, specialitása, hogy a Le+Négyzet gombra kiteszi a taccsot, amit az ellenfelek nehezen viselnek. MONGORO: egyszemű kannibál, a másik büdös bunkó, ugyanis az előbb említett kombinációra leszellenti az ellenfelet.

Tizennyolc játszható figura áll rendelkezésünkre, ha Tournament módban az első nyolc választható játékost le tudjuk győzni. Az intro után a főmenüben a következőket találjuk: Tournament, Survival, Team Battle, VS Mode, Training, Options. Az opciókban lehetőségünk van stílusunkra hangolni a játékot. Beállíthatjuk a nehézséget négyféle fokozatra, a mérkőzések idejét is négyféleképpen. Egytől ötig választhatunk, hogy hány menetet kelljen megnyerni, állíthatjuk a zenét és a zajokat, hogy sztereó vagy monó legyen a hang. Természetesen az irányítást is állíthatjuk, és még valamit. Háromféle dolgot kapcsolhatunk ki- és be. Hazards: harc közben véletlenszerűen különféle sebzést okozó dolgok történnek, pl.: villám a falból. Pick Ups: a csata helyén található hasznos ajándékok, pl.: gyógyital, a sebzésünket fokozó kard. Blood: a látványos vértócsákat kapcsolhatjuk ki a gyengébb gyomrúak kedvéért. Mindezeket a beállításokat kimenthetjük a memóriakártyára.

A stuff menürendszere olyan egyszerű és olyan jó, hogy szinte hihetetlen. Training módban a Pause menüben a gyakorlásra vonatkozó kívánságainkat állíthatjuk be. Ki- és bekapcsolhatjuk a gombok kiírását, valamint a kombókat is kiírathatjuk. Választhatunk, hogy ellenfelünk csak ácsorogjon, vagy védekezzen, esetleg a saját kombóit játssza le, netán teljesen reálisan harcoljon az általunk beállított tudásszinten. Az irányítás még a hagyományos kontrollerrel is jó, de a program használja az új Dual Shock Controllert is ami még jobb élménnyel bizsergeti meg markunkat. A grafika olyan, hogy szinte nem lehet hibát találni benne, az árnyékok mindig a helyükön vannak, a mozgás, a pálya, a háttér mind teljesen 3D, a figurák nagyon szépen kidolgozottak. Aki csak egy kicsit is kedveli a verekedős játékokat semmiképpen sem hagyhatja ki a CARDINAL SYN-t, hogy úgy mondjam cardinal sin volna.

Gabor a poo



A bohóc a látszat ellenére kemény ellenfél



A látvány magáért beszél: szuper kameranézet + sok vér





Most jön a kegyelemdöfés



Ezt a kombót már nem lehet megállítani



Nagytestű barátunk kihasználja fölényét

CARDINAL SYN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ MAJDNEM TÖKÉLETES
× MÉG MINDIG GYENGÉBB, MINT A TEKKEN 2

92%



Furcsa...

Néha képtelen vagyok vissza-emlékezni az álmaimra, pedig biztos, hogy láttam őket.

Hová tűnnek ezek az álmok?

De egy álomra azért emlékszem, olyan tisztán, mintha egy tükörben látnám viszont...

HOVÁ TŰNNEK AZ ÁLMOK?

KLONOA

–Door To Phantomile–

Egyszer régen négy szellem uralkodott Phantomile földjén – a Szél, a Fa, a Víz és a hold. A Hold gyűjtötte össze az emberek álmait, hogy aztán újra erőt adjon belőlük a világnak. A másik három segített abban, hogy az emberek békében élhessenek.

Egy napon aztán fellázadt a Sötétség, aki irigyelte a Hold hatalmát. A szellemek összefogtak, és egy száz évig tartó háborúban legyőzték, majd bebörtönözték a sötétséget.

A háború után a Hold úgy döntött, hogy eltűnik – azt akarta, hogy egy ilyen háború ne történhessék meg a jövőben. Csak akkor jelenik majd meg újra, ha a Szél, a Fa és a víz is úgy akarja. Örökre elrejtőzött tehát az álmok ereje az álmok földje elől...

Phantomile egy különös világ, messze földre innen.

Él egy legenda Phantomile-ban. Azt mondja, hogy az emberek álmaiból a Hold készít energiát, hogy aztán visszaadja a világnak. Ezért nem emlékszünk álmainkra.

Klonoa, aki a Breezegale nevű Szélfaluban élt, egy reggel szörnyű álomra ébredt: egy repülő alkalmatosság zuhant a Haranghegyre, majd hatalmas fekete árny jelent meg körülötte. Furcsa, de Klonoa még hosszú idő múlva is tisztán látta ezt az álmot.



Aztán egyszer valósággá vált az álom. Lezuhant egy repülő masina. "Akárcsak az álmom!", gondolta klonoa, de a kíváncsisága erősebb volt félelménél. "Gyerünk Klonoa!", visította Huepow, a gyűrűszellem, hősünk gyermekkori haverja. Klonoa és Huepow kiszaladtak a ház elé. Ghadius, a sötét szellem felébredt álmából. Elrabolta Lephise hercegnőt, hogy a világ ura lehessen. Mostantól Klonoa-n áll vagy bukik a gonosz küldetésének sikere – vagy sikertelensége!



Ezt a fickót úgy tudod legyőzni, ha párszor hátbadobod.



Hékás, azt a tojást (ott jobbra - lent) ne hagyd ott.

A Klonoa egy olyan klasszikus mászkálós-ügyességi játék, amelyben igen nagyfokú kontroller-virtuozitásra van szükség. A főszereplő Klonoa, egy furcsa cica, akivel sok-sok pályát bejárva kell megakadályoznunk, hogy a gonosz Ghadius véghezvigye tervét.

Mielőtt belekezdenénk, lássunk egy kis kezelési útmutatót.



A csodálatos intro után lehetőségünk van új játék kezdésére, illetve egy korábbi folytatására.

Új játéknál választanunk kell egy file-t, ahová később menteni akarunk (egy file-n belül négyet menthetünk), majd meg kell adni a játékos nevét. Ezután beállíthatjuk a kezelőszerveket, amit elment a program.

A játék során szinte az összes problémát valamilyen ügyességi fogással tudunk megoldani. Ezekből van néhány alaptípus, és kombinálhatjuk is őket.

Klonoa az X megnyomása után ugrik egyet. Ha elugrás után nyomva tartod az X-et, akkor lebeg egy kicsit – ezzel nagyobb szakadékokat tudsz átugrani. A Négyzet megnyomásával hősünk kilő egy rövidke sugarat. Ezzel el tudja kapni ellenfeleit, akiket a feje fölé emel. A Négyzet újbóli megnyomásával eldobja őket, így ki tudja dobni az esetleg útban levő további fickókat.

De...a felkapott figurákat "bele" is tudja dobni a képbe (irányító fel/le), ezzel a háttérben illetve az előtérben levő dolgokat is el tudja találni. Ez fontos! Vannak olyan magas helyek, ahová Klonoa nem tud felugrani. Ilyenkor kapj el valakit, nyomd meg az ugrásgombot, majd a levegőben még egyszer az ugrást. Ekkor az ellenfélről felpattanva magasabbra ugrasz (az ellenfelet pedig lefelé dobod el, tehát valakit "felülről" is le tudsz dobni). Ezt az ugrást kombinálhatod természetesen a lebegéssel is. Lesznek olyan helyek, ahol olyan nagy távolságra kell át-, illetve felugrani, hogy még így sem





Ez a helyszín még állóképen is jól néz ki. Hát még a játékban!



A kis házban levő benszülött segít a továbbjutásban



Aha, hát itt is találtam egy szegény rabot!

tudsz odajutni. Ilyenkor általában két ellenfél is van egymáshoz közel: dobbants az egyikről, majd még röptödben kapd el a másikat, és arról is dobbants egyet! Így marha magasra, vagy távolra el tudsz ugrani.

A pályákon gyűjtögesd a gyémántokat. Figyeld a hátteret és az előteret is!



A kamerakezelés minden helyzetben tökéletes.



Először törd szét a dobozt, utána egy ellenfél hátáról fel tudsz ugrani (a dobbantóról).

Ha látsz egy zöld-fehér tojást, találd el – biztos lesz bennük valami. Néha kapcsolókat is meg kell dobnod, hogy egy-egy pályarészen tovább tudj jutni.

A Klonoa minden pályáján hat őslakost tart fogva a gonosz. Őket olyan buborékokból mentheted ki, melyeken egy aranyszínű fej van. Meg néha a tojásokból is. Igyekezz mindet begyűjteni, mert így a játék végén valami titkos dolgot fogsz kapni! A kis lebegő szívek felvételével energiádat töltheted vissza. Az aranypénzek egy életet adnak, az órás buborékok pedig a "checkpoint"-ok, azaz elhalálozás után az utolsó felvett helyéről fogsz kezdeni. Ha egy kék angyalt veszel fel, akkor egy ideig a begyűjtött gyémántokat duplán számolja a program. Figyeld az olyan helyeket, ahol látszólag feleslegesen van ellenfél – ott lehet, hogy feljebb tudsz ugrani valamilyen cuccért. Az is feltűnő, ha valahol mindig újra és újra megjelenik egy ellenfél – az azért van, hogy ne tudj beragadni (nehogy elszalassz valamit), tehát van ott valami! Néha az ellenfeleket elég sokáig kell cipelni, hogy aztán segítségükkel fel tudj ugrani valahová.





A játék során mindig egyenes út vezet a kijárathoz. Ha elágazásba botlasz, akkor az mindig valamilyen bonusz cucchoz (gyémánt, illetve fogoly) vezet. Minden helyet járj be, és addig ne tágíts, amíg meg nincs a hat megmentett lakos!

Az első világ Breezegale (1-1), a Szélfalu. Itt él Klonoa, Nagyapóval és Huepow-val. Az a feladatod, hogy feljuss a Haranghegy tetejére és megismerkedj Balue-val, a bányásszal. Ő beszél először a Holdkirályságról. A pálya végén a bánya vár.

A bányában (1-2) találkozol először a pajzsos ellenfelekkel. Ugord át őket, és hátulról kapd el. Lesz itt egy olyan híd, melyet meg kell dobnod, csak ezután dől le. A hegy tetején végre megismered Ghadius-t és Joka-t, gaz segédjét. Az első főellenség is előkerül, akit úgy győzhetsz le, ha jó párszor hátba dobod. Nagyapó elküld a Favárosba, Nagyanyóhoz.

A második világ Forlock, a Faváros (2-1). Itt lesz szükséged először a dupla-elkapásos ugrásra. Az ajtóhoz egy barát adja a kulcsot, ezeket a későbbiekben neked kell megkeresni. Figyelj oda, mert azokat az ellenfeleket, melyek elég közel vannak, a hát-, és előtérből is ki lehet szedni! A pálya végén kiderül, hogy nem folyik a víz Vizivárosból – irány hát oda!

Kingdom of Jugpot, azaz Viziváros a játék talán legszebb pályája (2-2). Van itt egy olyan rész, ahol csak akkor tudsz átjutni, ha felveszel valakit, nekifutsz, és csak akkor dobbantasz róla, ha már a távolság felénél jársz. Később úgy tudod leszedni az oszlopokon tanyázó nyulakat, ha a fejükre dobod az állandóan kiugráló ráját. Ezen a pályán elég könnyű otthagyni az utolsó két foglyot, és azt hiszem, vissza sem lehet menni értük (az utolsóhoz a pufók hátáról dobbantva jutsz oda).



A pálya végétől Karal, a hal visz tovább.

A második főellenség következik, akit a következőképpen győzhetsz: amikor a pali leszáll a halról, és rááll egy golyóra, kapd le róla, és vágd hozzá a feléd ugró halhoz. Tedd meg ezt egy párszor.

Újra a Favárosban vagy (3-1). A páncélos nyulakat kétszer kell megdobni, a faládákat ugyanígy dobással törheted szét. Van itt egy-két olyan virág a háttérben, amely tojást rejt (meg kell dobni). Remélem, ennyi segítséggel már boldogultok a többi pályával is.

A Klonoa mint már mondottam mászkálós/ügyességi játék. Abszolút cuki, sőt gyerekes – de ha a nehézségi fokot nézem, akkor nem érzem úgy, hogy gyerekeknek való lenne. Nem is az, csak "japánbetegségben" szenved – náluk még a tömeggyilkosokat is aranyosnak ábrázolják.

A játék grafikája egészen egyedülálló, 3D-s, de mintha 2D-is lenne – nem lehet akárhova csámborogni, adott úton kell haladni. Szerintem alapjaiban véve klasszikus, tehát azoknak ajánlom, akik régen (C64, Amiga) csípték az "ugrálós" platformjátékokat. A háttérben mindig történik valami, hatalmas gépek mozognak – szóval elég látványos a dolog.

A hangok állatiak, főleg az király, ahogy a kis fickók karattyolnak.

A tartósság szempontjából is elég meggyőző a program.

Egyszer ugye végigmész, aztán másodszor is, hogy összeszedj minden foglyot. Utána bejön a ... ... (hohó, ezt nem árulom ám el), így újra neki fogsz állni. Mire ezzel végzel, megjelenik majd egy újabb szupi kis lövöldözős stuff. Én beleesnék, ha ez segít.

Martin



Vajon mit rejt ez az ajtó?

KLONOA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ GYÖNYÖRŰ GRAFIKA
KLASSZIKUS JÁTÉKMENET
✗ A VÉGÉN NAGYON BEGOROMBUL

90%

Bár a "hazafias érzelmű" francia repülőgép-pilóták mindent megtettek, hogy az idei labdarúgó-világbajnokság nehogy zavartalanul follyon, végül mégis minden sportrajongó VB lázában "éghetett". Mint a legnagyobb sportprogram-gyáros, természetesen az EA sem maradhatott le erről az eseményről: a World Cup 98 című játékukkal akár már a VB megkezdte előtt lejátszhattuk a meccseket. Az EA belső fejlesztőgárdája, az EA Sports kitett magáért e különleges alkalomból: a játéknak mind az N64, mind a PlayStation verziója nagyon jól sikerült.

Kezdjük talán a "technikai adatokkal": mivel az EA volt a legrámenősebb a jogok megvásárlásánál, a World Cup 98 elméletileg az egyetlen olyan játék, ahol minden – beleértve még a szponzorokat is – eredeti. A játékban természetesen szerepel az összes (32) VB-re kijutott csapat, de helyet kapott még nyolc másik nemzet is, amiket úgymond szerettek volna az alkotók, ha kijutottak volna. (A dolog mögött enyhe pénzszagot lehet érezni; az említett országokban így nyilván jobban elkél a kártya avagy a CD. Kíváncsi lennék, hogy a kínai válogatott például mi másért kerülhetett a játékba...) Mind a csapatok, mind a játékosok tudását valódi adatok alapján határozták meg. Franciaország tíz hűen modellezett stadionjában játszhatunk, tetszőlegesen változtatható körülmények között. Pályára léphetünk például nappal, este a reflektorok fényénél, vagy akár naplementénél is (csak N64-en), amikor is a pálya nyugati oldala már enyhén árnyékba borul. Választhatunk öt féle időjárási tényező közül is, azaz rúghatjuk a bőrt, melegben, esőben, sőt ha csak barátságos meccset játszunk, még akár hóesésben is.


Hiába jó a csel, ebből a támadásból már nem lesz gól (N64)


Itt még minden nyitva van (N64)

A MAI MENÜ

Amikor a játékot elindítjuk, egy kördiagram szerű menüből négy dolog közül választhatunk. Először is játszhatunk barátságos mérkőzéseket, természetesen indulhatunk a kupán, aztán büntetőket rúghatunk, és végül tréningezhetünk is. Láthatunk még egy ötödik körcikkelyt is, ám ez kezdetben még nem aktív. Nos, akkor vegyük mindezeket kicsit bővebben! A barátságos mérkőzés gondolom tiszta sor: mi határozhatjuk meg, hogy kivel, ki ellen, melyik stadionban, milyen időben akarunk megmérkőzni. A bajnokság indításakor a nyolc plusz csapat miatt kicsit rendhagyó a csapatválasztás: ABC sorrendben vannak a VB-re valóban kijutott csapatok, és utánuk következnek a "közkívánatra" szereplők. Nemcsak mi választhatjuk ki őket, hanem (kétszer lenyomva a gombot) úgy is intézhetjük, hogy a gép irányítsa őket. Ennek megfelelően tehát tetszőleges összetételű bajnokságokat rendezhetünk. Ha a következő képernyőn (a saját csapatunk kiválasztása után) egyszerűen csak a Starttal továbbnyomjuk a listát, az eredeti csapatok lesznek versenyben, viszont az A-t leütve a plusz nyolc csapatot is véletlenszerűen beválaszthatjuk. Hasonlóak vonatkoznak a következő képernyőre is: ha csak egyszerűen továbbnyomjuk, az eredeti csoportosításban zajlik a bajnokság, de ha a randomise-re kattintunk, véletlenszerűen alakulnak ki a csoportok. Ezután az első meccsünkhöz kapcsolódó információkat látjuk; erről a képernyőről majd mindegyik meccs előtt leolvashatjuk, hogyan is állunk. Alul láthatjuk, milyen másik meccseket játszottak le ugyanazon a napon, a Full Schedule-nél pedig pontos infokat kaphatunk a játékosainkról, illetve a többi csapatot illetően. A stadion melletti számmal azt is tetszőlegesen állíthatjuk, hogy milyen hosszú legyen egy félidő. Nem szóltam még az oldalsó ikonokról (amelyeket az L/R-rel érhetünk el): oldalt találjuk az általános (audio hangzásra, játékszabályokra, stb. vonatkozó) opciókat, az állásmentést és töltést, és végül a csapatösszeállítást. Azon kívül, hogy megadhatjuk, ki maradjon a kispadon, meghatározhatjuk, hogy milyen formációban, milyen stratégiával játsszunk, sőt még azt is, hogy az egyes játékosok mennyire legyenek durvák, vagy hogy kik végezzék el a büntetőket és az esetleges szabadrúgásokat. Ez a képernyő majd a Pause menüből játék közben is behívható, innen intézhetjük ugyanis a játékos-cseréket is (Substitutions). De haladjunk tovább: a meccs előtt még egyszer meg kell adnunk, hogy melyik felet akarjuk irányítani – ha játék közben épp valami sürgős dolgunk akad és úgy érezzük, hogy egy gyengébb csapattal állunk szemben, akár a gépre is rábízhatjuk az irányítást. Hátra van még két játékmód: a büntetők rúgásánál egy másik csapattal rendezhetünk tizenegyesrúgó bajnokságot, a tréningnél pedig (választva, hogy a támadó vagy a védekező szerepét játsszuk) gyakorolhatjuk a büntetőket, a szabadrúgásokat, a szögletrúgásokat, és végül játszhatunk tréningmeccseket is (tetszőleges számú résztvevővel). Az ötödik körcikkely, a bónuszként szolgáló "klasszikus döntők" (Cup Classics) csak akkor lesz választható, ha már megnyertük a kupát. Ez az opció nekünk, magyarok számára különösképp kedves lehet, hiszen - többek között – időutazást tehetünk abba az időbe (pontosabban az előttre), amikor még az a mondás járta, hogy "lehet, hogy a németek a világbajnokok, de a magyarok a legjobbak." Az Aranycsapattal tehát újrajátszhatjuk az '54-es döntőt, és kipróbálhatjuk, hogyan alakult volna az eredmény, ha a bíró nem lett volna részrehajló. A Cup Classics-nál egyébként a világbajnokság eddigi történelmének (1930-tól 1982-ig) nyolc leghíresebb döntőjét játszhatjuk újra. Nagyon frankó, hogy a mezek, és még a labda színe is eredeti.


Bíró kartárs, hát kell nekünk ez a piros? (N64)

AZ IRÁNYÍTÁS

A játék irányítása nagyrészt a FIFA 98-on alapszik, noha a cselek repertoárja alaposan kibővült. A gombok kiosztása mind az N64, mind a PlayStation verzióban nagyon kézhez álló, és bár nagyon sok mozdulat van, könnyű őket megjegyezni. Az A és a B gomb logikusan a lövést és a passzolást jelentik (PS: X és Kör), az alsó C-vel emelhetjük meg a labdát (Négyzet), a jobb C-vel szöktethetjük egy társunkat (R1), végül a felső C-vel a becsúszásokat ugorhatjuk át (L1). Futni a bal C nyomkodásával lehet (Háromszög). Egy-egy gombhoz több mozdulat is van: ha például csak simán ráütünk a B-re, akkor egy gyengébb lövést láthatunk, ha viszont folyamatosan nyomva tartjuk a gombot, jól nekiveselkedhetünk. Aztán nem szóltam még az extra cselekről sem, amiket a Z és az R gombok (L2 és R2) nyomva tartása mellett aktiválhatunk; kész labdazsonglőrökké válhatunk. Például ha jól időzítünk, a kijövő kapus mel-

WORLD CUP 98 (N64)

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

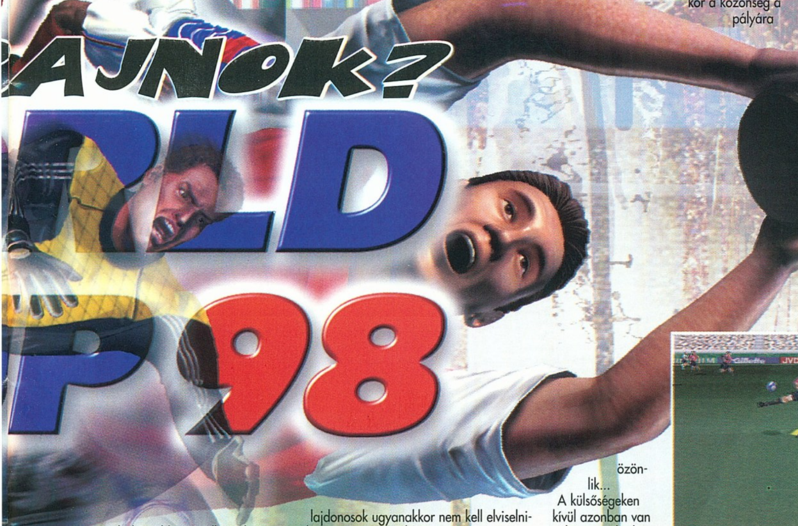
14 JÁTÉKOS
MENTÉS, KIZÁRÓLAG MEMORY PAK-RE
✓ AMÍG NEM TUDNI, HOGY MILYEN LESZ AZ ISS'98, NYUGODTAN MONDHATNI, HOGY EZ A JÁTÉK A BAJNOK
× A LABDA VISELKEDÉSE NEM MINDIG TÖKÉLETES

93%

lett is elhúzhatjuk a labdát. Nos, ezek lettek volna a támadó mozdulatok, de a gombok jelentése természetesen megváltozik, ha az ellenfélnél van a kezdeményezés, vagy ha épp a levegőben van a labda. A sima szerelésen és becsúszáson kívül figyelemre méltó, hogy külön gombja van a szabálytalankodásnak is (felső C, illetve L1). A passzolásoknál – ugyanúgy, ahogy a FIFA 98-ban – most is nagyon hasznos, hogy egy nyíl mindig mutatja merre tudjuk a labdát leadni. Újdonság, hogy kész "kombókat" is megjegyez a gép, tehát ka-pásból továbbpasszolhatunk, avagy kapura lőhetünk. (Bár a pufferben eltárolt mozdulatoknak – mivel a kavarodásokban sokszor össze-vissza nyomkodunk – nem biztos, hogy mindig örülni fogunk.) A többi dolgot már nem sorolom tovább, mert azok úgyis egyértelműek; például logikus, hogy kapura fejelni a lövés gombjával lehet... A nagyszerű irányíthatósághoz egyébként nem kis mértékben a remek "Tele" nézet járul hozzá (hét másik kamera is választható); tökéletesen látni például, hogy mikor érdemes beadni a labdát, mikor kell kapura lőni, stb.


Jól helyezkednek a fiúk, talán még be is csúszhat (PSX)

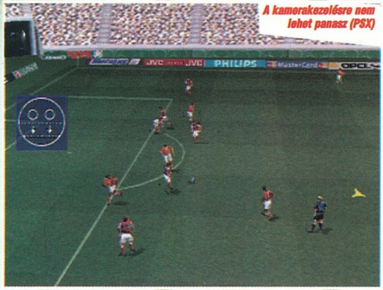

Apukám, te most árnyékra vetődtél (PSX)



MELYIK A JOBB VERZIÓ?

Igaz, hogy a cseleket és a játékmenetet tekintve az N64 és a PlayStation verzió megegyezik, de azért vannak természetesen különbségek. Mindegyik gépnek az erősségét próbálták kiaknázni, ami a PlayStation változat esetében elsősorban tetszetős körítést jelent. A játék bejelentkezésekor például – a Chumbawamba Tubthumping című számára megvágva – a VB kabalafigurája, a kék gall kakas rohangál francia tájakon, s majd később a meccsek között az aktuális stadionoknak, illetve a kupa főbb mozzanatainak is megvan a maga egy-egy rövid "videóklipje". A CD-lemez tetemes kapacitásának köszönhetően a textúrákkal sem kellett spórolni, volt tehát miből felépíteni a stadionokat, melyek így sokkal karakterisztikusabbak, mint az N64 verzióban. A CD másik nagy előnye, hogy több beszédet tudtak ledigitalizálni, minek köszönhetően a kommentátornak jóval változatosabb a dumája, és még a játékosok neveit is mondja. (N64-en legfeljebb csak ki lehet íratni őket.) Sőt még arra is futotta, hogy legyen egy kommentátor-segéd, és hogy a régi meccseket egy másik hang közvetítse.

Az N64-tulajdonosok ugyanakkor nem kell elviselniük azt a rengeteg időveszteséget, amit egy CD betöltése jelent, továbbá a gyorsabb processzorjuknak köszönhetően extrább látványban gyönyörködhetnek. A játékosok még közelről sem néznek ki úgy, mint egy zombi, és az esti, reflektoros árnyékaik is be vannak animálva. A közönség soraiban vakuk villognak, a fejük fölött meg hatalmas zászlókat húznak ki. Extrém kameranézetek dobják fel a visszajátszásokat és az örömünnepeket, melyeknél ráadásul nem csak a nézetek klasszak, hanem a mozgások is. Egyrészt a gyorsabb képfrissítésnek köszönhetően már eleve finomabbak az animációk és koordináltabbnak tűnnek a mozgások, másrészt elképesztően sok az úgymond mellékes mozdulat. Ahhoz például, hogy két egyforma örömkitörést lássunk, bizony jónéhány gólt be kell varrnunk. A kupa megnyerésekor már csak éppen azt a mozzanatot nem oldották meg, amikor a közönség a pályára özönlik...


A kamerakezelésre nem lehet panasz (PSX)

A külsőségeken kívül azonban van néhány gyakorlati eltérés is. Jó ötlet, hogy a PlayStation verziónál a klasszikus mérkőzéseket sorban adja be a gép, tehát nem választható rögtön mind (mint az N64-en), hanem előbb meg kell nyernünk az egyiket, és úgy jön a következő. Viszont ennél a verziónál egy dolog nagyon zavart: elképesztően rövid az az idő, ami a visszajátszásoknál megjegyződik. (A pause menüben az instant replay-nél lehet visszanézni az eseményeket.)

ÉRTÉKELÉS

Lehet, hogy sokan értetlenül állnak az előtt, hogy minek adta ki az EA a FIFA 98-at, ha most meg fél évvel később kijön a World Cup 98-cal, ezért rögtön tolmácsolnám is a cég magyarázatát: két különböző fejlesztésről van szó. Őszintén szólva én mondjuk elég sok hasonlóságot látok, de mindegy. A lényeg, hogy a World Cup 98 minden szempontból a ma létező egyik legjobb fociprogram: a grafika magas színvonalat üt meg, az akció jól irányítható és többféle gyorsaságban játszható (azok számára, akik a játéktermi automaták sebességét szeretik), s a gép irányította játékosok nagyon intelligensek. Például roppant bosszantó, amikor hátrányban vagyunk, és az ellenfél kapusa - csak hogy az időt húzza – hosszasan integet minden kirúgás előtt.

A játékosok tudása is nagyon el van találva: ha például Romarioval lövünk kapura, szinte biztos a gól, de egy másik játékos könnyen hibázhat. Mellesleg kellemes színfolt a közbenső kvízjáték is: minden egyes félidőben kapunk valami kérdést a fociról, s a második félidő végéig (amikor megkapjuk a választ) gondolkodhatunk rajta. De hogy végül a lényegre térjek: az EA Sports remekül szűrte ki a korábbi FIFA játékok negatívumait, szóval komolyabb hibát nem találtam a játékban. Az irányítás ugyan lehet, hogy nem találkozik egyesek ízlésével, de a legtöbben azt hiszem imádni fogják.

V.Z.


Szókratesz, jobbra tesz meg balra tesz (PSX)

WORLD CUP 98 (PSX)

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-8 JÁTÉKOS
MULTI TAP ADAPTER
24 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

+ REALISZTIKUS KIDOLGOZÁSÚ STADIONOK, TÖKÉLETES IRÁNYÍTÁS
– MINDEN NAGYON SZÉP ÉS JÓ, CSAK EGY KICSIT TÚL SOK A TÖLTÖGETÉS

91%

extreme G

JOBB MINT A VIDÁMPARK!

Azt hiszem köz-ismert tény, hogy a WipeOut volt anno a PlayStation első igazán látványos erődemonstrációja, ezért amikor az előzetes fotókat megpillantottam az N64-es Extreme G-ről, bizakodva tekintettem a jövőbe, hátha a történelem megismétli önmagát. A fotók pedig nem hazudtak: az Extreme G valóban egy kitűnő futurisztikus versenyjáték, a segítségével tehát immár a N64 tulajok is tehetnek a jövőbe egy kis kiruccanást – végre egy kitűnő versenyjáték az ő gépükre is. A háttértörténet szerint a Föld ezekben az időkben már elviselhetetlenül szennyezett, ezért az emberiség új lakhelyet keresett egy másik galaxisban. A távoli planétáról azonban mégis időnként visszatérnek a tömegek, aminek csupán egy oka van: hogy megcsodálják a fantasztikus sebességű, és roppant veszélyes Extreme-G versenyeket. Elképesztő tempójú futamok ezek, amelyeken a főszerep az ún. anti-gravitációs motorkerékpároké. Ezek a járművek persze távolról sem hasonlítanak a mai motorokra: hihetetlenül gyorsak és páncél fedi őket, a bennük ülő pilóták pedig a fegyverek használatától sem riadnak vissza; sőt, ez utóbbi dolog adja az akció sava-borsát.


Ezt hívják "vidámparkos" nyelven "loop"-nak

Most jöhetnék azzal a közhellyel, hogy nincs új a nap alatt, de ez most nem igazán fontos. A játék vitathatatlanul a WipeOut lekoppintása (ami egyesek szerint lehet, hogy nem szép dolog), de szerencsére bizonyos dolgokban sikerült felülmúlnia azt. Először is ami a grafikát illeti, az Extreme-G legalább ugyanolyan szép, és ami a lényeg, még gyorsabb is mint a WipeOut - habár ebben a játékban is felfedezhető a N64 játékokra oly nagyon jellemző ködösítés effektus. A játék tizenkét pályája mind teljesen egyedi karakterű: az egyik pályán még füstölgő kémények között, sűrű szmogon haladunk át, egy másikon meg már zöldellő fák között repesztünk és galambok repkednek a fejünk felett. (Igaz, kezdetben nem mindegyik pálya választható – a többi majd az Extreme Contest teljesítésével nyílik meg.) A grafikusok megdolgoztak a pénzükért: a pályákat nem csak valami színes kavalkád veszi körül, hanem frankón fel lehet ismerni a tereptárgyakat; az egyik pályán például repülőgéproncsokat figyelhetünk meg. Nagyot dobnak a hangulaton az elágazások, az ugratók és főként a hurkok – sokszor szinte a hullámvasúton érezhetjük magunkat. Remekül kihasználták a hardver nyújtotta látványeffektusokat is: a motorok mindig az elsuhanó fényforrások szerint vannak beárnyékolva, a kamera lencséjén pedig nem csak a nap, hanem minden más fény is befátyolosodik.


A táj szép, de az út veszélyekkel teli

A játék kezdetekor nyolc motor közül választhatunk, mely járművek teljesen egyedi konstrukciók: nem csak a színükben, hanem a felépítésükben is különböznek. A formájuk annyira el van találva, hogy át se kell néznünk a tulajdonságaikat – már csak ránézésre sejthetjük, hogy melyik motor való a száguldásra, és melyik a pusztításra. A motorok hangja is nagyon klassz – sípolnak, akár valami sugárhajtású gép. A zenéről sem szabad megfeledkeznünk, hiszen a WipeOut-ot nem utolsó sorban a techno számok tették naggyá. Nos, az Extreme-G muzsikáit ugyan nem olyan nagy nevek komponálták, ám mégis majdnem megközelíti ugyanazt a minőséget, ami ugyebár egy kártyás gép esetében különösképp elismerésre méltó. A lézerek és a robbanások effektje is mind-mind kifogástalan, a detonációt szinte érezhetjük is. (Ha rumble pak-kel játszunk, az élmény még tökéletesebb.)


Állati látvány, ahogy az út tekeredik

A WipeOut-hoz képest a legpozitívabb fejlődés a játékmenetben tapasztalható. Az Extreme-G irányítása közel sem olyan körülményes, nem lehet például olyan könnyen kirepülni a pályáról, kivéve, ha lassan futunk neki egy ugratónak. Ha az oldalpalánknak csapódunk természetesen lelassulunk, de közel sem olyan drasztikus módon, s hasonló mondható el az ütközésekről is. Nem érezni azt a frusztráltságot, hogy minél gyorsabban próbálunk menni, annál többször ütközünk akadályba – ez a játék tényleg a száguldásról szól.


Ki mondta, hogy a jövő motorjaival nem lehet ugratni?

Mindez persze nem azt jelenti, hogy könnyen adják a győzelmet. Az ellenfelek legalább olyan intelligensek mint mi (különösképp az extreme fokozaton), szóval nem elég csupán a gázt húzni. Taktikázásra van szükség, főként ami a fegyvereket illeti. A Mario Karthoz hasonlóan összesen tizennyolc különböző fegyvert szedhetünk fel, amelyek klasszul rákapcsolódnak a járművünkre. Találhatunk például vakító aknát, célkövetős rakétát, stb. Van néhány egészen extrém eszköz is: az ion-oldalágyúkkal például lézerkorlátokkal gátolhatunk meg egy-egy előzést. Vagy említhetném a Wally Warp-ot, ami egy nagyon gonosz eszköz: először egy kimeneti, majd egy bemeneti kaput rakhatunk le, s aki utánunk véletlenül belemegy, jóval hátrébb találja magát. Az Extreme-G véleményem szerint a legjobban játszható játék a maga kategóriájában, ugyanis cseppet sem csal a gép. Az ellenfelek ugyanúgy hibáznak, a lépéseiket pedig némileg ki is lehet számítani. Például ha nem bántunk senkit, minket sem zargatnak annyira. Nagy segítség, hogy a képernyő alján látható nyílak mindig mutatják, van-e valaki mögöttünk, ráadásul még azt is mutatják, ha valaki ránk tüzel. A támadásokat időben észre lehet venni: például van egy Static Pulse nevű villám (a WipeOut shockwave-jére emlékezteti az embert), ami ha közeledik, egy jellegzetes hangot ad, így tehát van időnk kitérni előle. Taktikázni kell aztán azzal is, hogy ne hurcolásszunk magunkkal nehéz fegyvert fölöslegesen, ugyanis lassítják a tempónkat. De a leginkább nitrora kell ügyelnünk (amiből csak hármat kapunk egy futamra); véleményem szerint a hajrára érdemes tartogatni. Mellesleg az útelágazásoknál is figyeljünk: lehet, hogy például egy mellékúton gyorsító lángokat találhatunk.


Ha valami jó móka, akkor ez a négyjátékos mód az!

Röviden még szólnék pár szót a játékmódokról is: a pontozásos rendszerű Extreme Contest-en kívül még három egy játékos üzemmód közül választhatunk: van gyakorlás, időmérő futam, és "lövöldözés". Az osztott képernyős multi player játékokban maximálisan négyen vehetnek részt, s itt is három lehetőség van: kupa, zászló gyűjtögetés, és csata egy arénában. (Négy aréna közül választhatunk.)

Az Extreme-G nem csak hogy szép játék, de a maga tizenkét pályájával hosszan tartó, és izgalmas szórakozást nyújt. Sajnos kevés az olyan N64 játék ami kihasználná a gépben rejlő lehetőségeket, ám ez egy ilyen. Ha szédítő sebességre vágysz, ne keresgélj tovább: ez a Te játékod!

V.Z.

EXTREME-G

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIZÁRÓLAG MEMORY PAK-RE (DE VAN KÓDSZÓ IS)
RUMBLE PAK

✓ GYORS, LÁTVÁNYOS, IZGALMAS! MI KELL MÉG?
× NINCS KÜLÖNÖSEBB NEGATÍVUM

92%

LABDA LAJCSI KALANDJAI – KULA WORLD



Még májusban megjött a Game Design by Sweden első játékának, a Kula World-nek az előzetese, ám a végleges változatot csak most sikerült megkaparintanunk. Én a Rubik-kocka óta irtózok mindenféle kockával kapcsolatos dologtól – már a Kurushi is komoly fejtörést okozott – de ez a jópofa strandlabda most odaszögezett egy jó időre a képernyő elé.

Megpróbálom érthetően elmagyarázni, miről is szól a program. Irányításunk alá egy mezei gumilabda tartozik, mely 1 "egység területű" (a későbbiekben, sőt az egész játék alatt óriási szerepe van a különböző távolságoknak, ezért egységekben fogok rájuk hivatkozni). Az a felület (tehát a pálya), amin a labda halad képzeletben négyzetekre – térben nézve kockákra – osztható (mint mondjuk a padlólapok). Egy egység pedig az a távolság, amit a laszti megtesz egy előre gurulásnál. Ha labdánkkal ugrunk, olyankor két egységet jut előre, tehát a köztes kockát, vagy üres helyet átugorja. Maga a progi olyan térbeli idomokon játszódik, melyek nagyobb kockákból állnak össze. Hol szélesebb egy ilyen, hol keskenyebb, de a lényeg mindig ugyan az – a pályákon végiggurulva fel kell szedni a kijáratot nyitó kulcsot, vagy kulcsokat, majd továbblépni a következő pályára. Ezeken a térbeli testeken (idomokon) meg is tudunk fordulni, de csak akkor, ha a testnek van "vége", vagyis van egy olyan kocka, amelynek 5 oldala szabadon van. A játékot legjobban az nehezíti meg, hogy ezeket a fordulópontokat néha izzasztóan nehéz megtalálni.

Lássuk hát a szabályokat. Egy játékos esetén Arcade módban érdemes elindulni, amikor is pontot kapunk minden egyes felszedett tárgy után (ezekről picit később). Pontszámunk minden pálya végén összeadódik az előző pályáéval, így gyarapszik gyűjteményünk. Ám – a legfontosabb –, amint leesünk (ugyanis a testek, tehát a pályák a levegőben vannak) elvesztjük addig gyűjtött pontjainkat, plusz a pálya számának százszorosát (tehát a negyedik pályán 400 pontot). Most pedig szólnék arról, hogy miféle dolgokat lehet találni. A pénzérmék a legfontosabbak, ugyanis ezek alkotják fő kereseti forrásunkat. Van a csillagos pénzérme, kék pénzérme, csillagtalan pénzérme és így tovább; lényegében csak az értékük különbözik. A következő bevételi forrás a különböző drágakövek, mint például a smaragdok, gyémántok és egyéb nyalánkságok. A kulcsokról már esett szó, ezek is pontot érnek. További nyereséges dolgok még a gyümölcsök. Ezekből ötöt kell összegyűjtenünk ahhoz, hogy egy úgynevezett bonusz-pályára jussunk. Itt csupán az a lényeg, hogy minden egyes kockát megérintsünk. Ha itt esetleg nem járnánk sikerrel, akkor sem jár pontlevonás.


Itt legalább egyértelmű a haladási irány

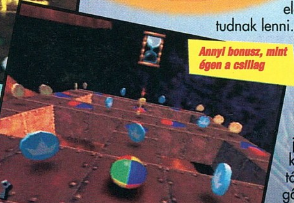

Na ez, már nem olyan egyértelmű


Inka pályához stílszerűen Inka minta


Háttér a '80-as évek diszkóstílusában

Most pedig következzenek a maradék tárgyak. A homokóra arra szolgál, hogy az időt megfordítsa, ugyanis minden pályát adott idő alatt kell teljesíteni, s egy ilyen homokórával tovább lehet nyújtani a rendelkezésre álló időt. A földre festett nyilaknak nincsen semmilyen káros hatása, ha csak az nem, hogy megszabják, milyen irányban haladhatunk tovább. Sajnos ezeket a nyilakat átugrani sem tudjuk, mindenképpen csak arra mehetünk, amerre éppen mutat. A láthatatlan platformok elég idegesítők tudnak lenni. Ezek ugyanis csak akkor látszanak, ha már rajtuk állunk. Észrevenni csak olyankor tudjuk őket, amikor valamilyen tárgy van a levegőben, s mivel mindennek valamin rajta kell rajta lennie, ezért ott valószínűleg láthatatlan kocka van. A későbbiek során (a 106-os pályától) ez a turpisság megváltozik, onnantól kezdve majd pont azt nem látjuk, amin állunk (és azok szomszédjait).


A későbbi pályák már ilyen hatalmasak


Annyi bonusz, mint égen a csillag

Az ártalmas ikonokhoz érkeztünk. Ezek között elsőként a töredezett kockákat említeném meg. Ezek egyetlen érintés után a eltűnnek, magyarul csak egyszer használhatóak. Aztán a parázsló kockák is igen kellemetlenek, ugyanis egy gumilabdára igen gyászosan hat a hő, főleg ha sokáig van kitéve neki. Négy másodpercnél tovább semmiképp ne hagyjuk labdánkat efféle helyeken. A tüskék is igen csúnya véget vethetnek egy pályának, ugyanis nemes egyszerűséggel labdánk kipukkad, aztán meg lehet kezdeni az egészet előröl. A pirossárga kapszulák megbolondítják a labdát, ami abból áll, hogy a mozgása lelassul, viszont az idő nagyon gyors lesz. Hatása néhány másodperc. A jeges részek ismét sok logikai fejtörőt eredményeznek. Amint egy jeges platformra lépünk, egy egységgel tovább csúszunk, tehát ha a jég után már nincs semmi, akkor ezt úgy mondván elbaltáztad.

A változatosságra nem lehet panasz, ugyanis minden 15. pálya után változik a helyszín, ezzel a háttér a zene és a megoldandó akadályok stílusa is. Most látom csak, hogy mennyi mindent nem tudok már belezsúfolni ebbe az 1 oldalba, pedig hosszú ideig beszéltem volna még a lézerekről és teleportokról, de valahol még értékelnem is kell. Szóval logikai programot már amúgy is régen láthattunk, ennyire jót meg pláne, tehát aki kifejezetten rajong az ilyen stílusért, az semmiképp sem hagyja ki. Már csak azért sem, mert mind a grafika, mind pedig a zene egyedülálló, ilyen színvonalat logikai programban még nem láthattunk. Nagyon ígéretes munka ez, változatos, és fejleszti a logikai készséget is.

Bagó Péter

KULA WORLD

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK
✓ SAJNOS KEVESEN ÉRTÉKELIK EZT A STÍLUST, PEDIG EZ MOST EGY KIEMELKEDŐ DARAB
× TÚL RÖVID

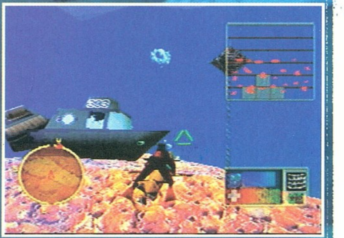
82%

TREASURES OF THE DEEP

TÚLCSORDULÁS

Az óceánok mélye mindig is izgatta az emberiség fantáziáját, de sajnos csak keveseknek adatik meg, akik a saját szemükkel gyönyörködhetnek benne. Az átlagember inkább csak a TV képernyőjén keresztül szemlélheti, ahogy a búvárok veszélyes cápák között úszkálnak, vagy amint a régészek többszáz éves kincseket emelnek ki a tengerfenék iszapjából – nos, a Treasures of the Deep segítségével ugyan továbbra is csak a TV képernyőjén át láthatjuk ezt a csodálatos világot, ám a rettenthetetlen kalandor szerepét a Black Ops Entertainment programozói nekünk szánták. Egy ex-tengerészgyalogost, Jack Runyant megszemélyesítve egy terroristacsoporttal kell szembeszállnunk; veszélyes akciókat kell végrehajtanunk, ráadásul az akciókat magunknak is kell finanszíroznunk a tenger mélyének kincseiből.







A Namco nem egy hétköznapi játékot dobott piacra: egy lövöldözős shoot'em up, ami végig a víz alatt játszódik. És micsoda tájakon! A 14 küldetés folyamán például megfordulhatunk az Antarktisznál, vagy a Bermuda Háromszögnél is. A víz alatti világot kitűnően reprodukálták: búvárunkkal változatos fajtájú kisebb halrajok között úszkálhatunk, a tengeri aljnövényzetet frankón lebegteti a víz sodrása, a mélytengeri részeknél pedig szinte csakis a búvárhajónk, illetve a tengeralattjárónk reflektoraira támaszkodhatunk. Ahogy például elmegyünk az egyik hatalmas, elsüllyedt teherhajó mellett és végigpásztázzuk a fényeinkkel a roncs oldalát, mintha csak egy filmet néznénk. Az agyamat pedig akkor dobtam el majdnem, amikor az óceán kékjéből egyszer csak egy óriási bálna sziluettje bontakozott ki. Ráadásul a megkeresendő kincsek sem akármilyenek! Elsüllyedt spanyol gályához kell leereszkednünk, aminek a belsejében egy termetes muréna lakik; megszerezhetjük Hitler aranyát is, amihez csupán egy lezuhant, második világháborús bombázót kell felkutatnunk; vagy említhetném az azték pályát is, ahol gyakran csapdák törnek az életünkre. Az előttünk pórul járt búvárok nyílvesszővel a hátukban lebegnek a vízben, s ugyanezen a pályán amikor végre ráakadunk arra, amit kerestünk, egy átlagon felüli méretekkel megáldott manta próbál elpusztítani minket. A missziók során azonban nem csak ilyen mesebeli lényekkel találkozhatunk, vannak reálisabb pályák is. Egyszer például aknamentesítenünk kell a tenger fenekét, miközben a felszínről mélységi bombákat zúdítanak ránk. Ja és ha még nem említettem volna: az összes pályán – csak úgy "mellékesen" – riválís békaemberek és tengeralattjárók egész hada vadászik ránk, plusz még a tengeri ragadozóktól is óvakodnunk kell. A küldetések – ahogy haladunk a világ térképén – sorra nehezednek, bevezetésképp öt "könnyebb" feladattal kezdünk. A Treasures of the Deep tehát nem csak hogy egy szép shoot'em up, de még változatos is, és – amire most szeretnék rátérni – még könnyen is kezelhető!



Emberünket avagy a járművünket külső és belső nézetből egyaránt irányíthatjuk (Select); meglepő módon mindkét perspektíva egyformán jól használható. A tengeralattjárónkat a D-pad-del forgathatjuk, haladni és tolatni pedig az L1/R1 gombokkal lehet. Az ellenség elöli meneküléshez persze nélkülözhetetlen az oldalazás is, amit az L2/R2 gombokkal hozhatunk működésbe. A fegyverünkkel az X-szel tüzelhetünk, a tárgyakat, illetve a másodlagos fegyvereinket pedig a négyzettel vehetjük igénybe. Az eszközeink, azaz például az elsősegélycsomagok, vagy a világítólángok közül a háromszöggel válogathatunk, a másodlagos fegyverek közül pedig a körrel. Ez utóbbiak közül a célkövetős torpedó különösen hasznos lehet, a főellenségek ellen pedig a mágneses akna nagyon hatásos. A felső gomboknak több funkciójuk is van: ha párosával, együtt nyomjuk őket, le és fel is manőverezhetünk, ha pedig mind a négy gombot egyszerre nyomjuk le, ki- avagy (a jármű típusától függően) leszállhatunk a tengeralattjáróból/ról. Érdekesség, hogy még a reflektorokat is lehet külön mozgatni.(Az L2/R2-vel együtt kell nyomni a Selectet is.)

Persze a tenger élővilágát nem lehet csak úgy felelőtlenül pusztítani. Igaz, hogy a cápák veszélyesek, ám sokkal "humánusabb" ha hálóval fogjuk be őket. Az ilyen jócselekedetekért pénz jár – csakúgy mint az út közben felvett kincsekért és érmékért. Például azt is méltányolja a gép, ha szétlőjük a rákcsapdákat. És hogy mire jó a pénz? Nos, több dologra is, minthogy a pályák előtt kedvünkre vásárolhatunk. Vehetünk új és jobb tengeralattjárót, több fegyvert, vagy akár jobb segédeszközöket is. A felszerelésünket így teljesen mi állíthatjuk össze – már persze ha van rá elég pénzünk. Egy "hárommilliós" tengeralattjáróért természetesen jónéhány küldetést kell sikeresen vennünk - még szerencse, hogy egy-egy akciót annyiszor játszhatunk újra, amennyiszer csak kívánjuk.

Még egyébként annyit megjegyeznék, hogy az egyszerűbb lőszerek és a hálók vásárlását nem kell nagyon erőltetni, ugyanis ezeket elvehetjük a szétlőtt ellenségeink maradványai közül is.

A cselekmény többnyire labirintusokban játszódik, ám eltévedni vagy összezavarodni szinte lehetetlen. Egyrészt van egy térkép, ami a felderített terepen kívül mutatja az aktuális célpontot is, másrészt van egy sonar, ami a közeli ellenfelekre figyelmeztet. Az energia- és levegőkijelzőt gondolom nem kell magyarázni: ha egyébként az egészségi állapotunk már a tűréshatár szélén áll, azt a szemüvegünk berepedezése is jelzi.

A Treasures of the Deep-ről messziről leri, hogy egy szépen átgondolt, jól megtervezett "műalkotás". Nincs két egyforma pálya, mindenhol van valami új ötlet; minek folytán egy percre sem unatkozhatunk. A fantasztikus grafikát igazán remek tenger alatti zajok teszik még jobban átélhetővé, a harci kedvünket meg a stílusos zenék fokozzák. Volt már ugyan másik játék is, ahol a tenger alá merészkedhettünk, ám még egy se volt ennyire átélhető. Mindennel találkozhatunk, amire csak egy ilyen környezetben számítani lehet: vannak örvények, sebes áramlatok, és még tenger alatti földrengések is... Ha ez a lubickolás ugyan nem is hűsít ebben a nyári hőségben, azért feltétlenül ajánlom mindenki figyelmébe.

V.Z.







TREASURES OF THE DEEP

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
ANALÓG JOYSTICK

✓ KÁPRÁZATOS 3D-S VILÁG, FÉLELMETES ELLENFELEK
× KICSIT KEVÉS A KÉT-HÁROM FELADAT EGY MISSZIÓBAN

93%

VÁSÁRI CÉLLÖVÖLDE - ÉS MÉG TÖBB!

Point Blank



A "pisztolyos" lövöldözős játékok mindig nagy népszerűségnek örvendhetek, mely főként annak volt köszönhető, hogy leginkább minőségi játékok jelentek meg ebben a stílusban PlayStation-re. A két legnagyobb a témában nyilvánvalóan a Die Hard Trilogy és a Time Crisis. Most egy új, és szintén minőségi célkeresztes játék jelent meg a piacon, a Namco-tól, Point Blank címen. "ő" stílusát tekintve nagyon távol áll az említett két játéktól, ugyanis nem szuperhősként kell kiirtanunk benne egy kisebb hadsereget, hanem mindenféle feladatokat kell teljesítenünk. Az idő is szorít, valamint a lőszer is fogy (a feladatokra még részletesebben visszatérek). A Point Blank címe egyébként a játékterembe járó játékosoknak már nem csenghet ismeretlenül, hiszen a progi körülbelül már '94-ben megjelent a játéktermi gépekre. A most piacra dobott PlayStation változat egy az egyben arcade átírat, sőt még jóval több is annál. Persze őrületesen jó 3D-s szuper grafikára ne számítson senki; az egész játék olyan (mind stílusában, mind hangulatában), mintha SNES-re írták volna. Ám ezt semmiképpen sem szabad hibaként értékelni, ez áll jól neki.

A PB-ban rengetegféle játékmód közül választhatunk. Az Arcade teljesen a játéktermi gépet követi, tehát ugyanazok a feladatok és lehetőségek állnak rendelkezésünkre, mint ott. Elsőként választhatunk, hogy hány élettel/kredittel (Credit) kezdünk, illetve tölthetünk /menthetünk állást. Három további mód áll rendelkezésünkre: a Training-nél 4 pályán gyakorolhatunk, a másik két módnál pedig indulhatunk bajnokságban, illetve két nehézségi módban. Az Expert a nehezebb, míg a Beginner a könnyebb fokozat (ezeknél 16 pályán kell átlőni magunkat). A pályák négyes csoportokra osztva következnek, melyekből általában három normál, míg egy "very hard" fokozatú. Ha végigvittük a játékot, teljesítményünktől függően értékelést kapunk.





Az Arrange módban indulva több lehetőség áll rendelkezésünkre. Training – itt választhatunk, milyen stílusban és pályán akarunk lövöldözni. Special – lényegében ugyanaz, mint az Arcade, de más típusú feladatokkal. Party Play – a több játékos módot jelenti, mivel a játékot akár ketten is játszhatjuk, és ez vonatkozik a többi játékmódra is. Ezen belül nyomulhatunk "Ki tud több pontot összegyűjteni?" stílusban, de mehetünk bajnokságban (Tournament) és csapatban is (Team Play). A legérdekesebb azonban mindegyik mód közül a Quest Mode, amely tulajdonképpen egy kompletten felépített kalandjáték némi RPG beütéssel. Egy térképen kell barangolnunk, ahol egy elveszett kincset kell keresni. A lövöldözés mellett tárgyakat kell gyűjteni, emberekkel beszélni, és természetesen lövöldözős feladatokat megoldani. Minden egyes sikeres feladat megoldása után tapasztalati pontot (EXP) kapunk, mellyel a későbbiekben szintet léphetünk (a szintlépésnél javulnak tulajdonságaink). Még pénzt is zsákmányolhatunk, melyből tárgyakat illetve jobbfajta fegyvereket vehetünk. Most pedig lássuk milyen típusú feladatok találhatók a játékban. Nos, rengeteg fajta létezik, melyek eszméletlenül változatosak (unatkozni nem fogunk, az biztos). A leggyakoribb küldetés általában céltáblák szétlövése (időre), de ez a típus további részekre bomlik. Például szét kell lőni a piros táblákat vigyázva arra, hogy a kék színűek meg a bombák sértetlenek maradjanak. A másik fajta céltáblás küldetés egyszerűbb, ilyenkor a középpontba kell tüzelni. Szintén gyakori feladat, amikor valamilyen járművet (autó, helikopter) vagy szörnyet (sárkány) kell teljesen szétlőni. Nem hiányozhat a rosszfiú likvidálás sem, ezekből a feladatokból kétfélét találunk: vagy gengsztereket, vagy nindzsákat kell lepuffantani (persze a civilekre és az időre vigyázni kell).

Vannak védelmező missziók is, ilyen például, amikor a Földet kell megvédenünk a feléje tartó meteoroktól, vagy egy kis ürgét kell védeni, nehogy elkapják a keselyűk, tankok, égő fadarabok stb. Szórakoztató dolgok is találhatóak a játékban, ilyen például, amikor 1 golyóval kell lelőni egy ember fejéről egy almát, vagy amikor üvegeket kell szétlőni, osztódó labdákat eltüntetni. Lövöldözhetünk még agyaggalambokra, repülő szörnyekre, UFOk-ra, csontvázakra, támadó piranhákra. De volt olyan is, amikor keselyűk hátán emberek repkedtek, alattuk pedig egy csónak úszkált, ezeket a madarakat úgy kellett lelőni, hogy az emberkék a csónakba essenek bele. A küldetésekhez még annyit fűznék hozzá, hogy mindegyik előtt a gép elég szájbarágós módon elmagyarázza, mi a feladat – szóval ez nem okozhat gondot. Mivel Namco játékról van szó, természetesen támogatja a pixelpontos célzást biztosító GunCon 45-ös fénypisztolyt is. A játék grafikája, mint említettem, nem túl kiemelkedő de ennek ellenére szép és a játék alaphangulatához pont passzol. Ugyanez mondható el hangokra és a zenékre is mind a kettő remek és hangulatos. A játszhatósággal sem voltak gondok mindenki kezdő és haladó játékosok is megtalálják a számításukat. Tehát aki szereti a pisztolyos lövöldözős játékokat, az feltétlenül szerezze meg a Point Blank-et mert, ez a legszórakoztatóbb és legviccesebb ilyen stílusú játék.

Veres Miki



Nem kell megijedni, ezek csak papírfigurák (16)



Madarat igen, bombát nem! (20)

POINT BLANK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

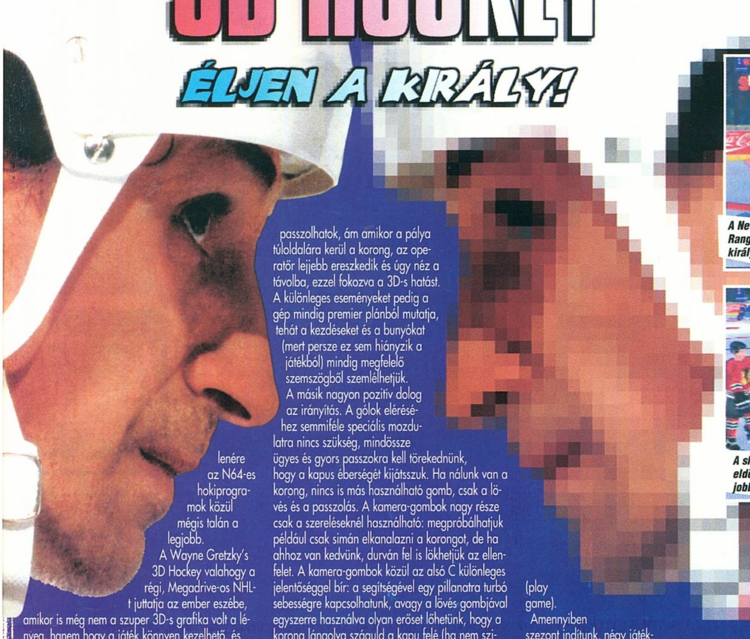
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
GUNCON 45 FÉNYPISZTOLY

✓ A FELADATOK VÁLTOZATOSAK, SZÓRAKOZTATÓAK ÉS RENGETEG VAN BELŐLÜK
× EZ A JÁTÉK ÍGY JÓ, AHOGY VAN

90%

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

ÉLJEN A KIRÁLY!



Ugyan nem kétséges számunkra, hogy a sportrajongók közül most a legtöbben a fociprogramokat favorizálják, és hogy elenyésző azok száma, akiket az amerikai profi jégkorong komolyan érdekel, de azért reméljük nem veszitek zokon, ha szólunk pár szót a Wayne Gretzky's 3D Hockey-ról. Ez nem egy vadonatúj játék és még csak nem is tökéletes, ám ennek ellenére az N64-es hokiprogramok közül mégis talán a legjobb.

A Wayne Gretzky's 3D Hockey valahogy a régi, Megadrive-os NHL-t juttatja az ember eszébe, amikor is még nem a szuper 3D-s grafika volt a lényeg, hanem hogy a játék könnyen kezelhető, és pergő ritmusú legyen. A Wayne Gretzky-ben (szerencsére) nem erőltették annyira a realisztikus körülményeket: a pályák például jóval kisebbek az igaziaknál és csak három játékos lép a "ringbe", minek folytán az akció sebessége jelentősen felgyorsul (de ha valakinek ez nem tetszik, választhatja a szimulációs módot is); a korong pedig egyfolytában villog, minek révén sosem vesztjük el a szemünk elől. Az átláthatóságot nagyrészt a kameranézetek is garantálják; az "operatőrök" ugyanis intelligensen követik az eseményeket, magyarul sosem maradunk le semmiről. Az én kedvenc nézetem például a kapu mögötti, magaslati kamera: amikor én támadok, a kamera teljes felülnézetre áll rá, tehát látom, kinek passzolhatok, ám amikor a pálya túloldalára kerül a korong, az operatőr lejjebb ereszkedik és úgy néz a távolba, ezzel fokozva a 3D-s hatást. A különleges eseményeket pedig a gép mindig premier plánból mutatja, tehát a kezdéseket és a bunyókat (mert persze ez sem hiányzik a játékból) mindig megfelelő szemszögből szemlélhetjük.

A másik nagyon pozitív dolog az irányítás. A gólok eléréséhez semmiféle speciális mozdulatra nincs szükség, mindössze ügyes és gyors passzokra kell törekednünk, hogy a kapus éberségét kijátsszuk. Ha nálunk van a korong, nincs is más használható gomb, csak a lövés és a passzolás. A kamera-gombok nagy része csak a szereléseknél használható: megpróbálhatjuk például csak simán elkanalazni a korongot, de ha ahhoz van kedvünk, durván fel is lökhetjük az ellenfelet. A kamera-gombok közül az alsó C különleges jelentőséggel bír: a segítségével egy pillanatra turbó sebességre kapcsolhatunk, avagy a lövés gombjával egyszerre használva olyan erőset lőhetünk, hogy a korong lángolva száguld a kapu felé (ha nem szimulációs módban játszunk).

A Wayne Gretzky's 3D Hockey egyik különleges jellemzője, hogy a gép nem vált át automatikusan a korongot birtokló játékosra (bár az opcióknál ezen változtathatunk), hanem mialatt a társunk támad, mi a kapu előtt helyezkedhetünk. Az adott játékost tehát ezalatt a gép irányítja, s mi csak azt "mondhatjuk" meg neki, hogy mikor passzoljon, vagy mikor lőjön. Ha mégis váltani akarunk az embereink között, akkor az R gombot kell lenyomnunk. Az efféle technikázást egyébként könnyedén elsajátíthatjuk a gyakorlásnál (practice), illetve a különálló meccseknél (play game).

Amennyiben szezont indítunk, négy játékmód közül választhatunk. Az arcade módnál sorban jön ellenünk az összes csapat, s ha valamelyikük ellen veszítünk, mindaddig kell próbálkoznunk, amíg vereséget nem mérünk rájuk. A rövidített (short), illetve a teljes (full) szezonnál már reálisabbak a körülmények: 32, illetve 82 meccset kell az idényben végigjátszanunk, tehát először mindegyik csapattal megmérkőzünk, majd ha megfelelő volt a teljesítményünk, indulhatunk a rájátszásokon. Végül azok, akik nem akarnak túl sokat "szöszmötölni", rögtön a rájátszásoknál kezdhetik (playoffs). A játékmódok menüjében melesleg van még két további pont is: ezeknél tölthetjük be a korábban már elért kódszavas, illetve a memória kártyára mentett állásainkat.

A Wayne Gretzky's 3D Hockey poligonos grafikája se nem jobb, se nem rosszabb a jelenlegi konkurens játékoknál: a pályák és a játékosok kidolgozása egyaránt megfelel az elvárásoknak. Van néhány jópofa megoldás; gondolok itt arra, ahogy a szuper lövéseknél kigyullad a kapu, vagy hogy a kapusok néha valódi kőfalként bástyázzák el a korong útját. A hangok is korrektek, bár ez a kommentátorra nem igazán vonatkozik: elég szegényes a stílusa, mindig ugyanazon megjegyzéseket ismétli. Az egész játékból azonban természetesen a több játékos mód a legjobb (a különálló meccseknél); ezt ugyan minden sportjátéknál el lehet ugye mondani, ám erre az anyagra különösképpen igaz. Sajnos az egyszerű játékmenetnek ugyanis megvan az a hátránya, hogy a gép elleni játékot könnyen ki lehet tapasztalni, és utána már csak egyazon formulát kell gépiesen ismételnünk. Miután például rájöttünk, hogy hogyan kell egy kapáslövést előkészíteni (a kapáslövéshez az A+B-t egyszerre kell lenyomni), már nincs gond a gólszerzéssel. Hogy még sem olyan egyszerű nyerni, az csakis annak köszönhető, hogy a gép – véleményem szerint – csal, vagy legalábbis túltaktikázza a dolgot. Furcsa módon valahogy mindig az utolsó másodpercben sikerül bevinnie a döntő gólt...

V.Z.

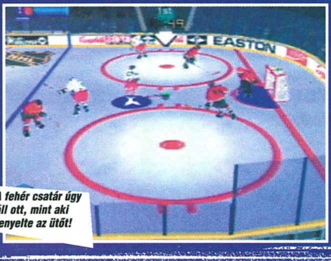


A New York Rangers itt is király!


A skacok így próbálják eldönteni, hogy kinek jobb a korija



A jégen látható grafika meglehetősen mutatós



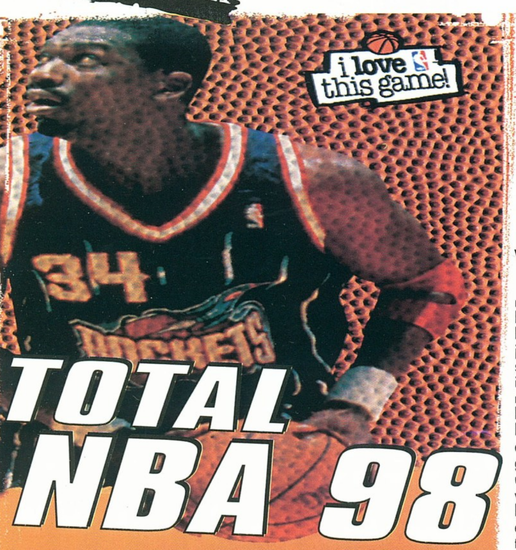
A fehér csatár úgy áll ott, mint aki lenyelte az ütőt!

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE (VAGY KÓDSZAVAS MEGOLDÁSSAL)
✓ KÖNNYEN KEZELHETŐ, JÓL ÁTLÁTHATÓ JÁTÉKMENET
× AZ ELLENFELEK INTELLIGENCIÁJA KICSIT TÚL ERŐS

81%



TOTAL NBA 98

Rögtön az elején le kell, hogy szögezzem, sajnálatosan keveset tudok a kosárlabdáról, ezért az értékelésem nem biztos, hogy mindenki véleményével egyezni fog. Amikor Martin a kezembe nyomta, már éppen tiltakozni akartam, de fiam is ott volt és mivel ő szereti a kosárlabdát, nem adhattam vissza. Így aztán hazahoztuk és neki ugrottunk. A bevezető intro roppant látványos, tényleg jól keverednek benne a valódi mérkőzésekből bevágott jelenetek a számítógépes animációval. Ha túl vagyunk rajta, a menüben találjuk magunkat. Itt kiválaszthatjuk, milyen játékot akarunk játszani, egyszeri barátságos meccset (Exhibition), vagy bajnokságot kezdünk (New Season), esetleg kupáért folyó küzdelmet kezdünk (Playoffs). Állásmentésre csak szezon és kupabajnokság közben van lehetőség. Az Options önmagáért beszél, itt is beállíthatjuk, milyen módon akarunk játszani, az Arcade játéktermi mód, a Sim pedig szimuláció. Alapbeállításnak ezt adja a gép és a Veteran fokozatot nehézséginek. Ez egyébként a közepesnek felel meg. Természetesen egy csomó dolgot állíthatunk még be, a negyedek hosszát, a játékosok nevének kiírását, az ismétlést, a zenét, a kommentátort, a turbót... stb. Ez utóbbi gondolom arra szolgál, hogy a holt időben kicsit megküldi a játékot. A Rosters egy érdekes lehetőség (listát jelent), itt szerkeszthetjük az induló csapatok felállását, cserélhetjük a játékosokat, sőt csinálhatunk új játékosokat is, megadva rengeteg tulajdonságukat, a képességeket a Négyzet lenyomásával (STAT) érhetjük el. Ezt azt hiszem érdemes is kihasználni, mert az alapbeállítással meglehetősen tehetségtelenek, így aztán én maradok is a játékos "készítés" hagyományos módszerénél. Ha már minden elképzelésünket beállítottuk, nekivághatunk játszani. Ezután jön az irányítók elosztása. Ha a gép ellen szeretnénk játszani, ne felejtsünk controllert utalni a saját csapatunknak (egyébként bármikor lehetőségünk van átvenni az irányítást). Akár a szezont is lebonyolíthatjuk anélkül, hogy a labdát kergetnénk A szabályokat alakíthatjuk, a program figyelni fogja meccs közben. A játékosok elég jól vannak kialakítva, a pálya grafikája szép, bármilyen kameraállást választva az ismétlésnél a legideálisabból mutatják. Apropó kameraállás, engem zavart, hogy különösen mikor sokan vannak egy kupacban, végképp követhetetlenné vált számomra, kinél van éppen a labda és ezen egyik nézet sem segített. A kommentárok élethűek, sőt ahogy most a TV3-on épp hallgatom a közvetítést, még jobb, mint ők. Számomra sajnos minden csapat túl kemény ellenfél volt, de a fiam azért győzelemre vitte a Chicago Bulls-t az LA Lakers ellen! Ami nagyon hiányzott nekem, az a gyakorló mód, különös tekintettel a gépi ellenfelek tehetségére a csapatom meggyalázásában. Hozzám hasonló kezdőknek inkább másik játékot ajánlanék elsőre, profiknak lehet, hogy jó, ezt viszont én nem tudom megítélni, próbálják ki.

Gabor a poo



Végülis a grafika elég látványos



Nagy a tömörülés, de hol a labda?

TOTAL NBA 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-8 JÁTÉKOS
2+ MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER
✓ AKI SZERETI AZ NBA-T AZ IMÁDNI FOGJA
× VOLT MÁR JOBB KOSARAS PROGRAM

78%



SPICE WORLD

Világ népei fűszerezzétek meg életeteket a PlayStation első interaktív zenei magazinjával! Új távlatok nyílnak előttünk, mostantól már nemcsak passzívan hallgathatjuk a Spice Girls nagy sikert aratott muzsikáját, de saját tehetségünk és kedvünk szerint mixelhetünk néhány slágerükből. A SONY újdonsága a félig játék, félig valóban zenei magazin, a SPICE WORLD. Első nekifutásra két lehetőségünk van a menüben, miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus leányzót. Az egyik, ez bármikor választható a menüből, hogy megnézzük a több, mint harminc perces videó blokkot, melyben az együttes tagjai személyesen válaszolnak az interjúban feltett kérdésekre, láthatunk részleteket koncertjükből, szóval a rajongóknak való igazi csemege. A másik lehetőségünk, hogy stúdióban rávetődünk a nekünk legkedvesebb dalra, és olyanra mixeljük, amilyenre csak tudjuk. Ezt a következőképpen tehetjük: van kilenc blokk, mindegyik más ikonnal megjelölve, mi pedig ráugrunk és az "X" lenyomásával meghallgatjuk. Miközben szól a blokkhoz tartozó részlet, mi továbbszökdécselhetünk, és ha lenyomva tartjuk az X-et, a következő blokk folyamatosan fog kapcsolódni az előzőhöz. Azaz nem lesz szünet a kettő között, így jól kipróbálhatjuk, vajon passzolnak-e egymáshoz. Ha már él bennünk valami elképzelés arról, hogy melyik részletet melyikkel szeretnénk összekapcsolni, a "O" gombbal föl is vehetjük, szépen egymás után. Amikor megakadunk és a már felvett rész végéhez nem azonnal találjuk a következőt, a Négyzet segítségével meghallgathatjuk a már rögzített mix utolsó blokkját, így aztán tüstént "képben vagyunk". Ahhoz, hogy elkészüljön a saját készítésű dalunk, tizennyolc blokkot kell egymás után fűznünk. Amikor ez megtörtént visszahallgathatjuk, kimenthetjük, vagy újravehetjük az egészet. Ha elégedettek vagyunk az eredménnyel és mentettünk, már tipeghetünk is a tánciskolába (Dance Practice), ahol a különböző tánclépéseket tanulhatjuk meg. Innen akkor is tovaszökkenhetünk a táncstúdióba fölvenni a dalhoz tartozó táncunkat, ha nem mentjük ki a gyakorlás eredményét. Igaz, amíg a mozdulatoknak legalább egy részét nem tudjuk megcsinálni, újra kell kezdenünk a gyakorlást. A táncstúdióban (Dance Record) először a saját táncunkat, majd ha befejeztük, és megfelelőnek találjuk, a többi lány mozgását is fölvehetjük. Lehetőségünk van arra is, hogy az előző lány mozgását egyszerűen másoljuk a következővel, ilyenkor nem kell újra végignyomkodnunk a koreográfiát, a következő a saját stílusában ugyanazokat a tánclépéseket fogja előadni. Természetesen, akik kívülről fújják az összes dalt, figyelhetnek arra, hogy a megfelelő leányzó, a megfelelő helyen szólózzon! Itt sem fontos kimenteni az eredményt a végén, ha elégedettek vagyunk vele, máris a TV STUDIO-ba igyekezhetünk fölvenni a kész műsort. A progihoz tartozó kicsit plasztikus rajzfilmfigurák szenzációsak, hasonlítanak és természetesen mindegyik a hozzátartozó stílusban mozog, táncol. Nem árt hozzá az Angol nyelv ismerete.



Gabor a poo



DJ Martin mixet készít



Ez a kép Ceg barátom kedvéért került be!

SPICE WORLD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
✓ ANNAK AKI SZERETI A CSAJOKAT ÉS DJ-NEK ÉRZI MAGÁT
× SZERINTEM VÉGE A SG LÁZNAK

72%

Végre egy igazi kalandjáték N64-re! – pedig már azt hittük, hogy a Zelda megérkeztéig semmi ilyesmi nem kerül a kezünkbe. Az igazság az, hogy sokáig kétséges volt, lesz-e egyáltalán a Mystical Ninjának európai verziója, ez ugyanis egy olyan játék, ami elsősorban a japán közönségnek készült. (Ott egyébként már jóval korábban, tavaly ősszel megjelent.) Európai szemmel első pillantásra kicsit furcsának, mondhatni bárgyúnak tűnhet a környezet: egyrészt ugyebár a középkori Japánban járunk, másrészt viszont futurisztikus óriás-robotokkal kell megküzdenünk, sőt még a világűrben is kell ténykednünk. A főhős, maga is egy különös szerzet - ki gondolná, hogy a világot egy apró, kék hajú ninja fogja megmenteni? Goemon a japánoknál közkedvelt hős, szerepelt már négy SNES játékban, három NES programban, és egy GameBoy kártyán. Mostani kalandjának tulajdonképpen az eredeti címe: Ganbare Goemon 5. Ne csodálkozzatok azonban, ha őkelme mégsem tűnik túlságosan ismerősnek, ugyanis angol nyelvű verzióban csupán az első SNES játék látott napvilágot (valamikor '93-ban), és az is csak mérsékelt sikereket ért el.

Goemon legújabb kalandja megőrizte a régebbi részek sajátosságait, tehát egy RPG-ről van szó némi platform-elemekkel átitatva, de mindez most egy Mario 64 szerű, sőt annál sokkal színvonalasabb 3D-s környezetben játszódik. Hétköznapi házak között, szépen kidolgozott termekben mászkálhatunk, a grafikusok bőven "mérték" a textúrákat. Még meglepőbb a játék audio hangzása: rögtön az introban egy kisebb "videóklipet" láthatunk, amiben egy teljes dalszöveget lenyomatnak - igaz, japánul. (Ráadásul a játék során majd még több hasonló "műsorszámot" nézhetünk végig.) Az imént elmondottaknak köszönhetően a program végül csak egy 128Mbit-es kazettára fért fel – többek között ezért is volt kétséges, nem-e lesz túl drága egy ilyen kazetta az európai piacon.

BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK

Új játékot kezdve egy igen impresszív animációval indul a történet: egy sas szárnyal fenn a magasban, s erről közelít rá a kép egy városka apró utcájára. Az egyik házból két suhanc távozik sietve – mint kiderül: az egyik boltos üldözi őket valami csínytevés miatt, s ők lesznek a mi főhőseink. Épp hogy kifújják magukat, amikor hirtelen valami nagy robaj közeledik. A város fölött egy léghajó úszik el, majd amikor odaér az Oedo kastélyhoz, a gyönyörű palotát egy európai stílusú várrá változtatja. Vajon mi lehet az a gonosz erő, ami egy ilyen gaztett mögött áll, és ki lehet az a titokzatos férfi és nő, aki a léghajót irányítja? Hőseinknek ezekre kell választ keresniük.

Goemon-nak eleinte tehát még csak egy társa van: Ebisumaru, a kék bajszos kis hájpacni, akinek többnyire csak az evésen jár az esze. Kalandjaik során két újabb szereplő csapódik majd még a gárdához: először is Yae, a titkos-ninjaügynöknő, később pedig Sasuke, a mechanikus ninja. A szereplők – a mozdulataikat tekintve – nagyrészt azonos képességűek, ám a cselekmény előrehaladtával szert tesznek olyan tárgyakra és varázslatokra, amik az egyes figurákat nélkülözhetetlenné teszik. (Például Ebisumaru majd fényképezni tud.)

A kalandozás és a nyomozás az RPG-ktől megszokott kerékvágásban halad: kérdezősködhetünk a járókelőktől, s így előbb-utóbb mindig rábukkanhatunk valami fontos dologra. (A japán nyelvű szövegek lefordítása nem lehetett hálás feladat, ugyanis – minthogy kalandjátékról van szó – sokkal több a párbeszéd, mint mondjuk a Mario 64-ben.) Ha nagyon nem tudjuk, mi a következő lépés, az ún. Plazma Jósdákat kell felkeresnünk, mely helyeken 10 tallér fejében mindig eligazítást kapunk.

Ha már a városokon kívülre tévedtünk, ellenségekből sincs hiány: a Peach Mountain Shogunok (az idegen támadók) egy csomó robotot engedtek szélnek, melyek a békés vándorokat zaklatják. A robotok ugyan nem túl rémisztőek, ám ettől függetlenül például a dagadt robotlány által kilőtt golyók vagy a vicsorgó kutyafej kellemetlenül hatnak hőseinkre, szóval jobb leütni őket. Goemon egy különleges pipával verekszik, míg Ebisumaru egy kalapáccsal hadakozik. Még jobb a fegyvere a két későbbi szereplőnek: ők már nem csak szétzúzzák, hanem kettészelik az ellenfeleiket, Sasuke pedig már robbantani is tud.

A játék öt főbb részből áll – ahogy nyomozunk a Peach Mountain Shogunok után, és egyre közelebb jutunk a megoldáshoz, egyre keményebb csatlósokat küldenek ellenünk, azaz a részek végén mindig számíthatunk egy-egy főellenségre. Az "egyszerű", kisebb főnökök – mint például a tüzet köpködő termetes koponya – sem piték, de van néhány komolyabb robot, amelyikhez Goemon segítségül hívja a mosolygós arcú óriásrobotot, Impact-et. (Az ő belépője is egy külön szám.) Állati klassz, miként az irányítófülkéből irányítjuk az óriásbabát: ahogy forgolódunk a kapcsolópult felett, úgy irányítjuk, hogy a szerkezet merre öklözzön, avagy merre lövöldözzön. Goemonhoz hasonlóan a robotnak is van egy láncos pipája: ezzel az ellenfelet magához húzhatja és alaposan megsorozhatja. A fülkében az Enemy felirat mellett láthatjuk az ellenfél energiáját, a Ryo mellett a lövedékeink mennyiségét, és végül az Oil mellett a saját energiánkat.

A főnököket azonban előbb mindig meg kell találni, és ezzel megy el a játékidő nagy része. A fentebb említett kérdezősködés és efféle kalandozás csak az egyik része a feladatnak, viszont ha már a főnökök közelében vagyunk, igazi platform-játék mágussá kell "átváltoznunk". Mozgó pallókon, láva fölött kell ugrálnunk, a megfelelő színű zárakhoz a megfelelő színű kulcsokat kell keresnünk, stb. A tájékozódás szempontjából két igen fontos tárgy az Elly Fant és az Arrow figura: az elefánttól az adott kastély belső tervrajzát kapjuk meg, a kis kalapos manusz pedig ahhoz nyújt segítséget, hogy a tervrajzon hol kell keresnünk a főnököt.

AZ IRÁNYÍTÁS

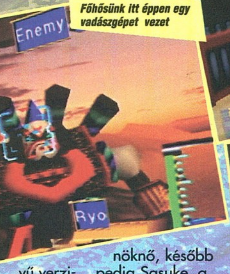
Hőseinket az analóg stickkel tetszőleges sebességgel irányíthatjuk, az A-val ugorhatunk, a B-vel pedig a tárgyainkat használhatjuk, azaz fegyver igénybevétele esetén támadhatunk. Ha a Start-ot lenyomjuk, megtudhatjuk, ki milyen fegyverrel, tárggyal, illetve varázstudománnyal rendelkezik. A szereplőink közül az alsó C-vel válogathatunk, a bal C-vel pedig az adott figura tárgyait lapozhatjuk. A felső C-vel aktiválhatjuk az aktuális figura varázslatát, de persze csak akkor, ha már van ilyen irányú tudománya. Ha varázsolni akarunk, soha ne nyomjunk közben semmilyen irányt! Hátra van



Inventory, ahogy az egy RPG-hez illik



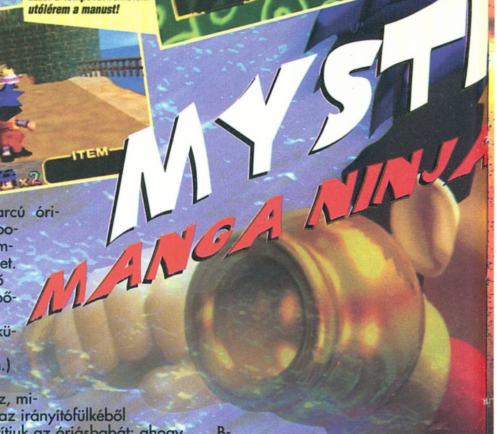
Ez az ütés nem talált, talán majd a következő



Főhősünk itt éppen egy vadászgépet vezet

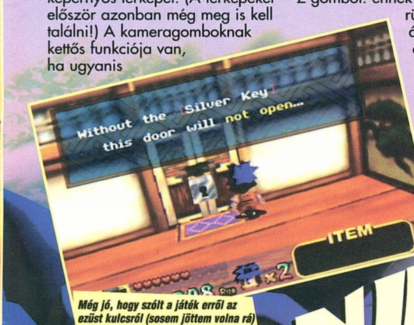


Ezzel a tempóval remélem utólérem a manust!

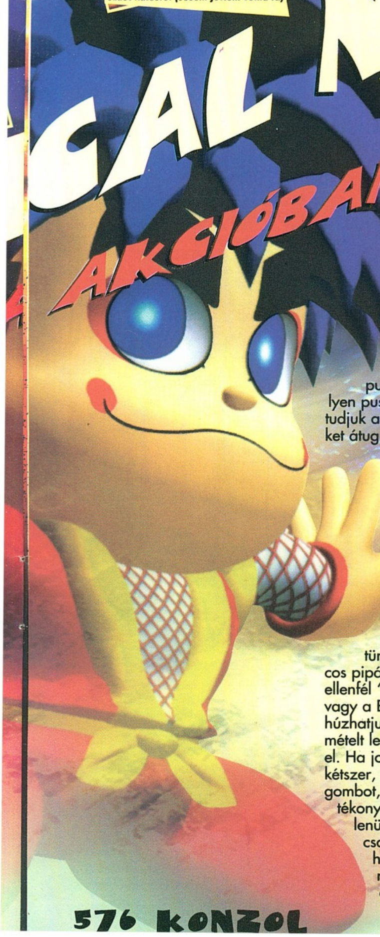


még a jobb C, ezzel az adott helyszín alaprajzát tehetjük ki a képernyőre. Ez nem tévesztendő össze azzal a térképpel, amit a Start és a Z lenyomása után kapunk, ez utóbbi ugyanis az adott szintről (vagy ha a szabadban vagyunk, Japánról) ad egy teljes képernyős térképet. (A térképeket először azonban még meg is kell találni!) A kameragomboknak kettős funkciója van, ha ugyanis nyomjuk melléjük az R-t is, valóban – ahogy a nevükben is benne van – a kamera mozgatását szolgálják. Ha maximálisan ráközelítünk hősünkre, Mario-hoz hasonlóan körülnézhetünk az adott pontról, tehát olyankor nem mozoghatunk. Nem említettem még a Z gombot: ennek hatására emberünk kúszni fog – ám ez azt hiszem egy teljesen felesleges mozdulat, inkább csak a lefelé vezető létrák elkapásához szükséges.

Más az irányítás persze, amikor a



Még jó, hogy szólt a játék erről az ezüst kulcsról (sosem jöttem volna rá)



nagy robottal vagyunk. Először mindig egy futkosós rész jön – később annak függvényében kapunk energiát, hogy itt milyen pusztítást végzünk. Az A-val tudjuk a szakadékokat és egyebeket átugrani, a B-vel csapkodhatunk, és a Z-vel lövöldözhetünk.

A főnököknél a küzdelmek irányítása felér egy verekedős játék színvonalával: az A-val a jobb kezünkkel, a B-vel a bal kezünkkel suhinthatunk, a Z-vel lövöldözhetünk, az R-rel pedig a láncos pipát lőhetjük ki. Miután az ellenfél "horogra akadt", az A vagy a B gyors nyomkodásával húzhatjuk magunkhoz, és az R ismételt lenyomásával engedhetjük el. Ha jobb vagy bal C-t nyomunk kétszer, s utána nyomva tartjuk a gombot, védekezhetünk. A leghatékonyabb fegyverünk kétségtelenül a lézer, amit azonban csak akkor használhatunk, ha a lézertöltő tesztcsíkja maximumon villog. Ekkor a kameragombokkal felülről indulva egy kört kell leírnunk, majd egy Z-t nyomnunk, és máris egy iszonyú erős sugarat lövünk ki. (Amíg a lézer "begerjed" már nem tudunk célozni, tehát egy kicsit előre kell gondolkozni.) Ha pedig mindez még mindig nem lenne elég, vannak kombók is, íme: B,B,A; B,B,B,A; B,A,R,R,A; felső-C,alsó-C,felső-C; felső-C,alsó-C,felső-C+A; alsó-C,alsó-C,A.

GOMBÓCOK, PÁNCÉLZATOK ÉS EGYEBEK

Azokon a használati tárgyakon kívül, amik a kaland végigjátszásához feltétlenül szükségesek, számtalan más dolgot is találhatunk, illetve vehetünk – mint minden RPG-ben, ebben a játékban is vannak boltok, ahol "feltölthetjük" magunkat a szükséges eszközökkel. Vásárolni természetesen csak pénzért tudunk – az aranytallérokat az ellenfelekből, illetve a korsókból püfölhetjük ki. A pénz után leggyakrabban gombócokkal fogunk találkozni, az efféle étel természetesen az energiánkat növeli. (Az összes szereplőnkre egyazon energiacsík vonatkozik.) Ha netán aranygombócokra bukkanunk, az teljes mértékben visszaállítja az egészségünket. Lényeges dolog még az ezüst macskaszobrok felkutatása: négy ilyen összegyűjtésével egy egységnyivel növelhetjük az életerőnket. Nagy ritkán találhatunk aranycicákat is, ezek azonnal jótékony hatással vannak ránk. Hasonlóan ritkán fordulnak elő az ún. meglepetés csomagok is: a kis piros címkék egyel növelik az életeink számát. Amennyiben a gombócokon kívül más fajta ételre vágyunk, egy éttermet kell felkeresnünk. Ilyet vásárolni különböző süteményeket és egyéb finomságokat, ám azt hiszem nem érdemes: drágák és nem sokat segítenek rajtunk. Hasonlóképpen csekély hasznuk van a könnyen (néhány találattól) elamortizálódó páncélzatoknak is – ezeket is drága pénzért vásárolhatjuk a megfelelő szakosodású üzletekben és véleményem szerint az áruk nincs arányban az értékükkel. Egyébként se költekezzünk túlságosan, ugyanis a játék vége felé igen sok pénzre lesz szükségünk. Mellesleg mivel az üzlethelységek feliratai japánul vannak, próbáljuk megjegyezni, melyik portálhoz melyik üzlettípus tartozik, mert úgy például könnyebben fogjuk megtalálni a fogadókat, ahol az állásmentést végezhetjük el. A Mystical Ninjának memóriakártya nélkül ne is fogjunk neki, hiszen anélkül ha kikapcsoljuk a gépet, elveszik az eredményünk. Az ún. Kalandnaplónkba (Adventure Diary) bejegyeztetni csak a fogadókban (Inn) lehet – bár néhány helyen (mint például a főnökök előtt vagy egyes útjelző tábláknál) a gép automatikusan rákérdez, mentsen-e.



Még a vak is látja, hogy oda kéne átjutnom...

ÉRTÉKELÉS

A Mystical Ninja világa elsősorban azoknak lehet érdekes, akik már valamennyire megismerkedtek a japán stílusú, ún. anime rajzfilmek hangulatvilágával és szeretik a szerepjátékokat. Az át



Mééér' van mindenki ilyen hülye hajszíne?

lagos ember számára a történet és a párbeszédekben elhangzó poénok roppant gyermetegnek tűnhetnek, de én azért mégis azt mondom, próbálja ki mindenki - mert ha a sztori esetleg nem is tetszik egyeseknek, azért a rengeteg ügyességi résszel bárki jól ellehet.

(A játék teljes leírását a mellékletben találjátok. M.)

V..

MYSTICAL NINJA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIZÁRÓLAG MEMORY PAKRE
+ KÁRTYÁS GÉPTŐL MEGLEPŐ AUDIO-VIZUÁLIS ÉLMÉNY, VÁLTOZATOS FELADATOK
- KEVESEBB A KALAND ELEM MINT AZ ÜGYESSÉGI RÉSZ

87%



EMBEREK VERSENYEZNEK AUTÓVAL, TEKNÓ ZENÉRE

Kettős nagy visszatérést láthatunk a most ismertetésre kerülő Motorhead kapcsán, ugyanis mind a fejlesztő Digital Illusions, mind pedig a terjesztő Gremlin Interactive régi hallgatását törte meg ezzel az új, nekem még mindig furcsa autós programmal. A Digital Illusions még az Amigás játékosoknak jelenthet valamit, ugyanis ők voltak azok, akik elkövették a híres Pinball-triót (Dreams, Fantasies, Illusions), és azóta nem is hallattak magukról. Mostani projektjük már több, mint másfél éve fejlesztés alatt állt, s minden reklámban szép képeket lehetett látni róla.



Mindenki csúsztat, így én is

A megjelenést tekintve elcsúszott a Gremlin, ugyanis még tavasszal azt hirdették, hogy mindenképpen a Gran Turismo előtt szeretnék megjelentetni – így még nagyobb lett volna az esélyük jelentős eladást produkálni. Éppen ezért mindenki attól félt, hogy autós játékkal a már említett GT miatt nem életbiztosítás mostanság kijönni. Ezt azonban meg kell ezt cáfolnom! A GT ugyebár kifejezetten SZIMULÁTOR, vagyis magát a valódi vezetés élményét adja vissza, míg általában a többi játékok csak versenyjátékok, és a játéktermi hangulatot hivatottak szimulálni. Nos, hogy ne nagyon húzzam tovább az időt a bevezetéssel rögtön elárulom, a Motorhead az utóbbi, úgynevezett arcade versenyjátékok közé sorolható.

"AKIK MÁR MEGVETTÉK..."

Amikor megláttam az első híradásokat róla, roppantmód megtetszett a látvány, egyszerűen annyira szépnek nézett ki minden autó és környezet, hogy már akkor látni véltem a játék sikeres fogadtatását. Aztán most, hogy megérkezett hozzánk is, eléggé vegyes (de inkább pozitív) érzelmeket váltott ki belőlem. Maga a program egy jövőben játszódó autóverseny, melyben kitalált autók, és szintén csak a gondolatban létező pályák a főszereplők. Ebben a szituációban a TSL csapat versenyzőjeként fogjuk felvenni a versenyt a többiek ellen a világ különböző pontjain. Mivel mostanában minden autós játék elején még igen gyér a kínálat, ezekért itt is meg kell küzdenünk a jobb masinákért. Eleinte csupán 2 pálya és 3 futurisztikus járgány áll a rendelkezésünkre. A többiről kicsit később. A versenyeket igen sokszínűen bonyolíthatjuk le. Először is egyedüli játékos esetén futhatunk egy gyors versenyt (Quick Race), mely az éppen aktuális beállításokat veszi figyelembe. Aztán mehetünk egy szimpla versenyt (Single Race), ahol az autó választása után nekünk kell egy érdekes dolgot beállítanunk. A pályát választva ugyanis a körök száma mellett van egy igen érdekes opció, amit még bekapcsolhatunk (Catch up). Ez lehetővé teszi nekünk azt, hogy ha kicsit lassabban mennénk (mint a sokévi átlag), vagy túl sokszor mennénk a falnak (és a gép versenyzői elhúznának), akkor igen humánusan lelassítanak és bevárnak minket. Ám sajnos a fordítottja is igaz: amint tetemesebb előnyre teszünk szert, a gépi karakterek könyörtelenül ott fognak loholni a nyomunkban.



Mint akiket dróton húznak...

A következő pont egy teljes bajnokság, mondhatni liga lejátszása lehet (League Race). Ezen a ponton belül további lehetőségeink akadnak. Maga a versengés pontozás alapján zajlik. Minden pálya után a három másik "tettestársunkkal" egyetemben szép arcképes listára kerülünk, ahol is a cél a győzelem. Amiért fontos az, hogy elsők legyünk, az a division-ok közötti továbblépés. Első szereplésünk alkalmával ugyanis csupán a harmadosztály színeiben versenghetünk, ami a már említett 3 autót és 2 pályát tartalmazza. Azonban amint első helyen végzünk, máris egy szinttel feljebb, vagyis a másodosztályba jutunk. Ott már 6 autó és összesen 4 pálya választható. Ha ezt is sikerülne megnyerni, az első osztályban találhatjuk magunkat, melyben 9 gépjármű és 6 pálya között lehet szelektálni. A kézkönyv szerkesztője nagy viccesen nem írja le , hogy mi van akkor, ha itt is nyerünk, ám én azért mégiscsak kíváncsi voltam rá, s meg is néztem... Hát eléggé lehangoló volt az eredmény. Plusz 1 pálya és egy indulási jog a "Division 0" versenyben. Ez az alábbit takarja: egy addig még nem elérhető körpályán kell 10 körön keresztül verse-





Ritka esemény, világos van



Lánchíd után jön az alagút

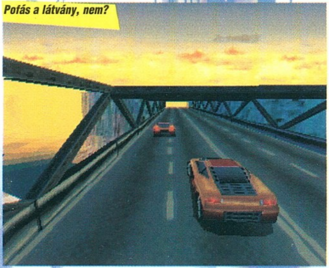


nyezni a legerősebb autó ellen, s ez őszintén megmondva nem egy mesedélutáni feladat. Amint ezt a "nem egyszerű" tettet véghezvittük, megkapjuk cserébe a pályát, amin versenyeztünk, plusz az ellenfél autóját. Találóan azt lehetne róla mondani, hogy ötvözi a 3 eddigi legjobb autót, ugyanis olyan gyors, mint a Titan, olyan jól tapad mint a Kobra X3, és olyan jól kanyarodik, mint az Avalanche. Visszatérve az 1 játékos által játszható menüpon- az első játékos egy ellenőrző ponton visszaszámlálás kezdődik, ekkor igen igyekeznie kell a második helyen haladónak. Ez az idő a pálya vége felé egyre csökken, és az utolsó körben már csak 3 másodperc lehet a differencia. Ellenkező estben vége a versenynek és az éppen elöl haladó lesz a nyertes. Miután visszamentünk a főmenübe, még egy fontosabb menüt vehetünk szemügyre, mégpedig a beállításokat (Options). Lehet választani nehézségi szinteket, a versenyzők számát, és még a szokásos zene/irányító kalibrálásokat is elvégezhetjük. A menüről ennyit, most pedig kezdjünk bele a játék felboncolásába.

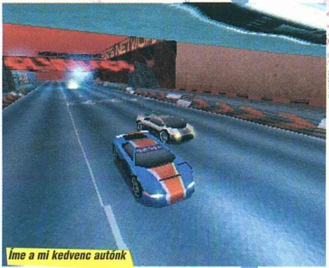
"...ÉS AKIK MÉG NEM"

A játék nagyszerűen, mondhatni művészien kezeli a fény/árnyék effekteket. Egyedül a Need for Speed 3. részében városok, hiszen a pályák többsége lakott területeken játszódik. A kedvencem az a pálya, ahol még az étteremben ülő vendégeket is pontosan meg tudunk számolni, ugyanis annyira pontos a grafika, hogy még az emberek alakjait is kivehetjük. Azt is mondhatnánk, hogy a Motorhead finoman meg is üti az NFS3-at a maga módján, s akkor még nem is szóltam az igen kellemesre sikeredett zenéről. Jövőbe illő stílusos gépzene megy a háttérben, mely pályánként teljesen más és más hangzású.

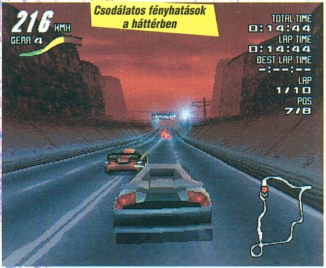
A játék komoly dillemát okozott nekem végig a tesztelés alatt. Jó, hogy szép, meg tényleg fantasztikus az az 50 fps (képkocka per másodperc), amivel recegésmentesen fut a játék, de valahogy végig egy fura érzésem volt. Az oké, hogy a jövőben járunk, s ezért a játékban életszerűséget keresni vétek, balra, aztán szépen lassan kibújok az útra, itt igenis hátramenetbe kell tenni az autót. Ez csak akkor nem okozna problémát, ha nem lenne ilyen időigényes. Hiszen 1 kicsúszás után már LEHETETLEN felhozni az autót a negyediknél jobb helyre (ami ligában az utolsó), vagyis nem lehet hibázni. Sokáig azt gondoltam magamban, hogy a NFS 3 sokkal szebb ennél. Aztán megváltozott a véleményem, mert az addig ásznak hitt NFS3 jócskán le van maradva a Motorhead mögött, hiszen így utólag megnézve a képenyőscroll rángat, és nagyon hülyén viselkednek az autók. Ami azonban mégis a kisebb százalékolás melett döntött, az a kicsit túlerőltetett high-color-menü-design és "minélextrémebb-annáljobb" felfogás. Kissé túl futurisztikus ez még az én gyomromnak is! Persze kisebb hibák mindenhol előfordulhatnak, így



Pofás a látvány, nem?



Íme a mi kedvenc autónk



Csodálatos fényhatások a háttérben

tokra, tudunk még olyat is játszani, mint az egyszerű idő elleni küzdelem (Time Attack), ahol is gépi ellenfél hiányában az óra lesz a legfőbb ellenfelünk. Ideális választás arra az esetre, ha például körrekordot szeretnénk dönteni. Az utolsó pont pedig egy szellemautó elleni küzdelem (Ghost Mode), ami annyit takar, hogy először a gép által irányított szellemautót kell legyőzni, majd az előző körben teljesített idő alapján saját szellemképedet. Térjünk rá a kétjátékos módra. Ehhez mindössze egy gép kell, ugyanis a képet kettéosztva a két irányító segítségével két ember egyszerre küzdhetnek meg egymással. Van az egyszerű verseny (Head 2 Head), amelyben csak az elsőség a tét, míg a második ponton belül (Time Difference), már fokozódhat az izgalom. Ennél ugyanis, amint áthalad láthattunk ilyen csodás árnyékeffektusokat, amikor is a nap, vagy a neon fénye ráverődik az autóra. Itt különösképpen is kiemelt szerephez jutnak a fények, ugyanis majdnem minden városban este, illetve pirkadatkor állunk rajthoz, tehát már minden lámpa fel van kapcsolva, mind az utcán, mind pedig az autókon, s ez azt hiszem nem egy rossz látvány. A Motorheadben igen nagy szerephez jutnak a zsúfolt de hogy ne lehessen hibázni a játékban, az már egyszerűen siralmas. Itt most a ligákra gondolok, ahol is nem lehetett hipp-hopp újrakezdeni egy elrontott pályát, ott igenis számítottak a századmásodpercek is. Egyszerűen borzasztó az a tény, hogy ha bármilyen falnak nekimegyünk szemből, onnan az esetek többségében csak a tolatás használatával lehet kijönni. Nincs az, hogy nyomom előre és egy kicsit aki kifejezetten a jövőben játszódó arcade autóversenyt szeretne, az bátran teheti voksát a Motorhead-re.

Bagó Péter



Ha nem tudod megelőzni, lökd ki!



Haha, bénázik a sárga

MOTORHEAD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ GYÖNYÖRŰEN LETTEK MEGOLDVA A PÁLYÁK, AZ AUTÓK, ÉS GYORS IS

× VISZONT TELE VAN APRÓ ÁM ROPPANT MÓD IDEGESÍTŐ HIBÁKKAL - PLUSZ RENGETEGET TÖLT

89%

BU-NYÚZÓ ROBOTOK



Én komolyan mondom, nem tudom elhinni, hogy a Nintendo64 immár több mint egy éves európai pályafutása során mindent egybevetve két valamire való verekedős játékot tudott felmutatni. (A Mace: The Dark Age-re, és a Fighter's Destiny-re gondolok.) Itt van most például ez a Dual Heroes, ami egyszerűen a 64 bites hardver megcsúfolása. Van összesen nyolc szereplő, melyek eredetiségéről csak annyit, hogy a szkafandereiket tekintve akár a Power Rangers-ből is jöhettek volna, hőseink irányításához pedig van mindössze két gomb (a védekezésen és az oldalazáson kívül), amelyekkel üthetünk és rúghatunk. Az egyszerű irányítás mondjuk még nem is lenne baj, hiszen ezzel összefüggésben a játék kombórendszere könnyedén kitapasztalható, ám a gond az, hogy a figurák olyan nagy sebességgel reagálnak a lenyomott gombokra, hogy mire meglendítik az öklüket, és egyáltalán belekezdenének egy kombóba, az ellenfél már teljesen máshol van. A játék grafikájáról szintén nem sok jót lehet mondani: a harcosok elnagyolt kidolgozására még talán rá lehet fogni, hogy elmegy, viszont a küzdőterek kidolgozása minden kritikán aluli. A háttérben ne is számítson senki 3D-s tájakra, helyette stílustalan "mázolmányokat" görget jobbra-balra a gép, és így kell nekünk elképzelnünk, hogy épp egy sivatagban járunk, vagy hogy valami templomféleségben küzdünk. Ha némelyik pályán a kiesést meggátoló lézeres korláttok nem vinnének valami változatosságot a helyszínekbe, nem tudnék semmi pozitívumot felsorolni e téren.



Erről a képről még azt is hihetnénk, hogy ez egy szép játék

Igazság szerint a játék készítői arra voltak különösen büszkék, hogy a hagyományos bajnokság, és két játékos módon kívül van egy olyan lehetőség, ahol egy robotjátékost taníthatunk be, és van egy ún. Virtual Player opció, ahol öt képzeletbeli játékos közül választhatunk, és a kiválasztott figura fogja az ellenfelünket irányítani. Ez azonban tulajdonképpen nem jelent semmit, csupán annyi a gyakorlati változás, hogy a felső sarkokban láthatjuk a saját virtuális képünket illetve az ellenfél arcmását, és azokon – a küzdelem alakulásától függően – a hangulatváltozásokat. Ha van memóriakártyánk, a saját fizimiskánkat – mint egy fantomképet – magunk állíthatjuk össze, majd menthetjük el. Szó se róla, ezek a dolgok plusz szolgáltatásnak nagyon is ötletesek, de hogy ezek legyenek egy játéknak a legfőbb büszkeségei, az azt hiszem mindent elárul a programról.



A jól végzett kombók végénél általában nem marad talpon az ellenfél

DUAL HEROES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
✓ A MOZDULATOK EGÉSZ POFÁSAK, KÁR HOGY NEM TÁRSUL HOZZÁJUK SZÉP GRAFIKA
× MIUTÁN HAMAR KITAPASZTALTUK A KOMBÓKAT, ÚJABB KIHÍVÁSBAN NEM LESZ RÉSZÜNK

39%

GODZILLA KISTESÓI



Ha az értelmetlen játékokat valami külön díjjal jutalmaznák, azt hiszem a Rampage: World Tour toronymagasan esélyes jelölt lenne. Aki már látott Godzilla filmet, annak ismerős lehet a helyzet: a világ nagyvárosainak épületeit és lakóit monumentális méretű fenevadak veszélyeztetik; törnek, zúznak, s ha korog a gyomruk, csak felmarkolnak néhány járókelőt, és azzal csillapítják az éhségüket. Milyen jó is ez a móka – már persze csak így, hogy nekünk a mutáns fenevad, és nem az ártatlan gyalogos szerepe jut.

Mint azt mostanában egyre gyakrabban tapasztaljuk, a szoftvercégek kiégett ötletgyárosai szívesen nyúlnak vissza a nyolcvanas évek nagy sikerjátékaihoz; a Rampage: World Tour esetében is erről van szó. Valószínűleg ennek tudható be, hogy a grafikát illetően egy kissé "elavult" látvány tárul elénk: egyszerű, oldalra gördülő két dimenziós hátttereken vandálkodhatunk. A cél: városról városra járva a 16 Scumlab kutatóközpont felkutatása és elpusztítása, mely létesítményeknek hőseink a különleges alakjukat "köszönhetik". Három figura közül választhatunk: először is ott van George, a King Kong utánzat, aztán Lizzie, aki Godzillával mutat rokonságot, és végül a legfurcsább, Ralph, a farkasember.



Raph a betörésnek igen radikális módját választotta



Ahol V.E.R.N. átrepül a légtérben, ott kő kövön nem marad

S hogy mit kell tulajdonképpen tennünk? Nos, először is egy ilyen nagy szörny elég nehezen viseli a nagyvárosok zsúfoltságát, de az efféle tájékozódási problémára van egy egyszerű megoldás: mindent romba dönteni. A baj az, hogy ezt a városok polgárai valahogy nem nézik jó szemmel, és a rendőrségtől kezdve a katonaságig mindenki a pusztulásunkat kívánja. Nem is olyan könnyű tehát egy ilyen behemót dolga, még szerencse, hogy a puskagolyók és a dinamitok ellen elég úgy védekezni, ha rendszeresen táplálkozunk. Ám vigyázat: hőseink igazi ínyencek, könnyedén elronthatják a gyomrukat ha például véletlenül egy telefonfülkét vagy egy postaládát fogyasztanak el. Az ehető dolgokon kívül egyébként a házakból különleges tárgyakat is zsákmányolhatunk, az egyik ilyennel például köpködhetünk majd tüzet, a zászló-ikonokat átváltva pedig külföldre utazhatunk. Időnként felhörpinthetünk vegyszeres hordókat is: ezek által V.E.R.N-né, egy még brutálisabb, repülni is képes szörnyeteggé változhatunk.

Összegezve tehát a lényeget: garázdálkodni kell és jóllakni – ennyiből áll a Rampage. Persze nem kétlem, hogy egyeseket ez kielégít, főleg mert a szörnyekkel hárman egyszerre is lehet tombolni.

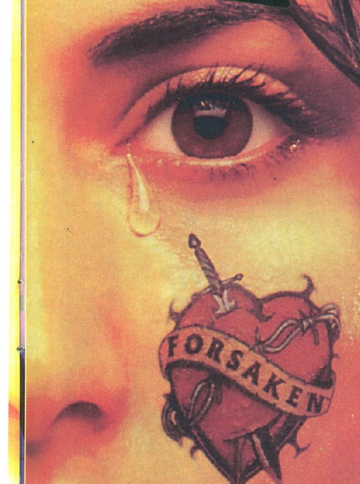
V.Z.

RAMPAGE: WORLD TOUR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-3 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
✓ MINDENT SZÉT LEHET TÖRNI
× TÚLZOTTAN EGYHANGÚ A JÁTÉKMENET

59%



REPÜLŐ DOOM!

Amíg az Acclaim csak dolgozott rajta, egyszerűen nem tudtam kiverni a fejemből ezt a játékot, mindig is izgattak az újabb fejlemények; hiszen a Descent után ez lett volna a második olyan repkedős program, melyben teljes mozgásszabadságot kap a tisztelt játékos, és ténylegesen úgy forgatja a járművét (és olyan pózban megy be egy adott alagútba), ahogy az kénye kede szerint tetszik. Azonban most, hogy a nyárral együtt megjött a Forsaken is, nem egészen tudtam eldönteni: valójában most tetszik-e a játék, vagy sem.

Történt ugyanis, hogy amit a reklámokban ígértek a cég emberei, azt valóban be is váltották. Ezek szerint most vagy ők tudnak jól fogalmazni, vagy csak nekem volt szokás szerint élénkebb a fantáziám.

Hogy miről is van szó? A Földön járunk a nem is olyan távoli jövőben, s a tájképet elnézve a látvány egy kicsit lehangoló. Tizenöt űrtársaságot alapítottak, s ezek egyikének vagy az alkalmazottja. Feladatod teljesítése közben óriási gépekbe és ronda ellenfelekbe botlasz, akik nem nézik jó szemmel a ténykedésedet. Küldetésed mellett tehát még az akadékoskodókat is ki kell füstölnöd, nembeszélve a temérdek csapdáról. A járgány, ami segítségedre lesz a Pioncycle, amit a motorhoz lehetne hasonlítani leginkább: azzal a különbséggel, hogy eme masinák kicsit már elrugaszkodtak a föld felszínétől, és 360 fokos "szabadságban" fordulhatnak bármerre. A képek alapján talán nehéz megítélni, hogy milyen is valójában ez a teljes mozgásszabadság, de aki már látta a Descent-et, az tudatában lehet milyen nagyszerű érzés az, amikor egy alagútban a föld felett átlósan el lehet cikázni az ellenfelek támadásai elől. Nos ebben az esetben is pontosan erről van szó, ugyanis földalatti bázisokon kell pályáról pályára lépni, miközben gombokat kell nyomogatni, ellenségekre kell lőni és nem utolsósorban élve is kell maradni.

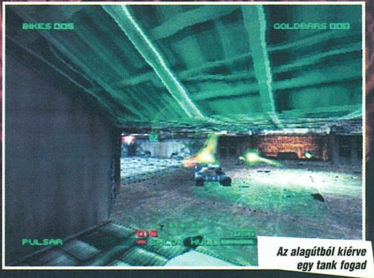
Amint megkapjuk az irányítást, nem árt, ha egy kicsit elkezdjük ráhangolni az ujjainkat. Az ideális szerintem egy analóg kontroller, bár a normállal sem rossz. A lényeg az, hogy a nyilakkal csupán csak forgatod a motort, de előre nem mész. Így el tudod érni, hogy bármerre nézhetsz, bárhonnan várhatod a támadást, majd egyik pillanatról a másikra ki tudsz térni, vagy megindulni. Külön gomb szolgál a gyorsításra, s külön gombokkal lehet előhozni a csúszásokat (például kitérni egy lövés elől). A célkeresztbe kell befogni az ellenséges gépet, melyet kétféle módszerrel intézhetsz el. Az elsődleges fegyver egy sima lézer (bár a későbbiekben fejlesztheted, új ágyúkat is vehetsz fel), ez nem túl erősen sebez, ám a második harci eszköz, a rakéta már képes lelohasztani a mosolyt az ellenség arcáról. Utunk során persze különböző csecsebecséket is találhatunk, úgymint: energiatöltők, lőszerek, aranyrudak és más, hol hasznos, hol csak bonusz tárgyakat. Halálunk után motorunk szétrobban, elejtve az összes addig begyűjtött felszerelést. Ezt második életünkkel fel is szedhetjük, már ha visszatalálunk. A történet során még találkozhatunk a legkülönfélébb kapcsolókkal illetve gombokkal, ezeket aktiválni úgy tudjuk, ha beléjük lövünk egyet. Amit nagyon hiányoltam a játékból, az a térkép volt, ekkora labirintusokban ugyanis nem egyszerű feladat észben tartani merről is jöttem, ha tele van elágazásokkal.

Ha egy átfogó értékelést kéne végezni, akkor azt tudnám elmondani, hogy maga a látvány kárpótol mindenkit mindenért, ugyanis a grafika fenomenális (elég csak megnézni a különböző helyszíneket). Hol víz alatt kell úszni, hol egy metró alagútban). Minden effekt a helyén van, vannak robbanások, kisülések, árnyékok, s meg kell mondanom, hogy ezeket egytől egyik mind megfelelően kezeli a program. A nehézség is tipikus arcade érzést keltett bennem, vagyis minimális gondolkodás mellett csupán a harcon és túlélésen van a hangsúly (persze előfordultak logikai feladatok is, az egyik pályán például teleportok kapcsolóit kellett megkeresni, s mindezt időre). Szólnék még a zenéről is. Ez egy másik kiemelkedő része a játéknak, ugyanis az erősen hi-tech jövőképhez erős zenét is kreáltak, Drum 'n' Base stílusban. Az összképen ez sokat dob, sőt ha ketten játszunk (osztott képernyőn), a hangulat akár a tetőfokára is hághat, már ha van megfelelő partner a gyilkoláshoz. Habár egyes részleteiben a játék kiemelkedően jó, az összkép az nekem mégsem akart összeállni. Persze ez nem azt jelenti, hogy bármi baj is lenne a játékkal, csupán csak az én elképzeléseimnek kevés ez a megvalósítás, talán több ötletet is kovácsolhattak volna bele.

Bagó Péter



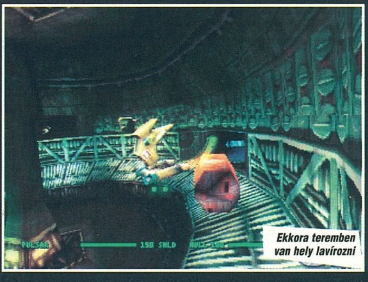
Lesből támadok, ezúttal eredményesen



Az alagútból kiérve egy tank fogad



A dög pont a kijáratban áll



Ekkora teremben van hely lavírozni

FORSAKEN

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ MAXIMÁLISAN KIHOZZA A GRAFIKÁBÓL AZT, AMIT LEHET
× TÚL EGYHANGÚ TUD NÉHA LENNI

84%

Foglalkozása: fenegyerek
MÁRTON CSABA

TV műsorvezető, showman. 1971. Április 30-án született Gyöngyösön. Szülei Kisvárdán laknak, szereti ezt a várost. Gimnázium Sárospatakon magántanulóként, balhés kamaszkor, punk korszak, viszont angol nyelvből felsőfok. Budapestre költözik, a Színművészeti Főiskola felvételijéről sürgős söröznivaló miatt lemarad. Gór Nagy Mária Színitanodájában ugyan szintén nem a megfelelő időben jelentkezik, de látva elszántságát felveszik. Hamarosan feltűnik a képernyőn, később saját műsora is lesz, a Bolondóra. Jelenleg az USA-ban folytatja a tanulmányait, pontosabban ősztől újra, mert most itthon van.



Csaba vállalkozott rá, hogy ő lesz Gábor hajdonorja



Úgy tűnik szépen alakul a sorsod, még olyankor is, amikor nehézségek vannak körülötted. Csak szerencsés vagy, vagy teljesen tudatosan történik veled?

Alapelvem, hogy mindenki úgy irányítja az életét, ahogyan akarja, régebben ezt úgy is mondták, hogy mindenki úgy rontja el az életét, ahogy akarja, de szerintem ez pozitív irányban is igaz. Nem szabad kishitűnek lenni, az nem pálya!

Hogyan kerültél először kapcsolatba számítógépes játékkal?

Úgy érted hogyan történt a beetetés? Biztos emlékszel rá, régen az első TV játékra, a tévé teniszre, meg a tévé focira, na ilyen nem volt nekem, így aztán mikor kölcsönkaptunk egyet apukámmal le sem lehetett robbantani róla minket. Igazi számítógéppel egy számítógépes táborban találkoztam először, ez egy HT 1080-Z típusú masina volt. Aztán szüleim látva érdeklődésemet, pl. néhány programmal versenyt is nyertem, nagy beruházásra szánták el magukat, vettek egy C 64-est a hozzávaló floppy meghajtóval. Ez akkoriban meglehetősen sokba került, de megérte, nagyon sok kedves játékemlékem fűződik hozzá.



Méghogy Ő fenegyerek? Ez az angyali ábrázat érző szívet takar

Mik voltak a legkedvesebb programjaid? (Rögtön rávágja:) Raid over Moscow! Aztán a Mission Impossible, gondolj bele milyen klassz játék volt annak ellenére, hogy csak 64kb állt a programozók rendelkezésére, milyen tök jó volt a grafikája, meg az egész. Azóta láttam néhány átiratát, meg feldolgozását, de közelébe se jönnek az eredetinek.

Bármilyen jó is volt, gondolom nem maradtál meg a C 64-nél?

Persze, hogy nem, bár egy darabig nem foglalkoztam a témával, kicsit stagnált a dolog. Akkoriban jelent meg a PC, de játékhoz túl bonyolultnak tűnt, meg a fellelhető játékok sem voltak annyira ingerlőek. Aztán miután Budapestre költöztem és már nem züllöttem annyira, mint korábban, a Pecsa melletti bolhapiacon láttam, hogy miket tud egy ilyen gép, megkívántam. Az csuda jó időszak volt, nagyon olcsón lehetett programot kapni. Hát igen akkoriban még nem működött ilyen keményen a BSA, a szoftverrendőrség! *(Nevet)* Szóval kb. hat éve aztán vettem egy 386-ost Hercules monitorral, de amikor kiderült, hogy nem egészen úgy működik, mint a jó öreg C 64-es, hanem előbb konfigurálni, meg más varázslatokat kell elvégezni, bizony sokáig a sarokban maradt. Egészen addig, amíg egy barátom, név szerint Egyed Marcell rá nem talált. Ő volt az, aki segített nekem megismerkednem ezzel a világgal. Segített összeállítani a következő gépemet is, az akkoriban jónak mondható volt, de máris megkezdődött a versenyfutás az idővel, valóságos fegyverkezési verseny a gép fejlesztését szinten tartani. A multimédiás egységek, hangkártya, videokártya fejlődnek a leggyorsabban, aztán a memória, winchester lett kicsi, így aztán kb. másfél éve azt gondoltam, megveszem "életem számítógépét". New Yorkban egy kiárusításon megvettem a Toshiba Tecra 500 CDT nevű laptopot. Lassan már ez is elavultnak számít, de azt mondtam oké, elég, játékra már úgysem használom. Most már inkább csak munkára használatos, meg kapcsolattartásra az otthoniakkal az Interneten keresztül. Számítógépen most nem a játék, hanem az Internet a sztár, mert a játék az élet szimulációja, viszont az Internet maga az élet, minden megtalálható rajta, a hogyan készítsünk bombát otthon leírástól, a receptekig. Bár az Internetről most egy program segítségével megtanítottuk beszélni a masinát, igaz még csak angolul tud, most próbálkozunk megtanítani magyarul. Olyan, mint egy tamagocsi, ha sokat foglalkozol vele, megtanulja a szokásaidat, kiejtésedet. Még nem olyan, mint Bill Gates interaktív házikója, de reggel bekapcsol, ha szólok neki és, vissza is köszön.

Ha nem a számítógéppel, akkor most mivel játszol? Na ne tessék röhögni, nem arra gondoltam!

Hát persze, természetesen a játékra is kellett valami, vagy egy marha nagy zseb, ha játékterembe mész, vagy az én esetemben egy PSX a haveromtól egy csomó játékkal. Két controllerrel, memóriakártyával, most már fénypisztollyal. Ez utóbbit pár napja vettem az 576KByte Pozsonyi úti boltjában, ahol sikerült lealkudnom a vételárból 3 teljes forintot! Kedvenc játékaim PSX-en: A FINAL FANTASY VII. Már nyolcadszor megyek rajta végig, még mindig találok új részeket, szereplőket. Egyik barátomtól, Halmi Tibitől, a ceglédi PSX klub vezetőjétől mindig kapok olyan friss információkat, esetleg kódokat, amik még az újságban sincsenek benne. A TIME CRISIS tetszik, az EXHUMED is jó, a TEKKEN 2, az örök favorit, a RESIDENT EVIL 2. is nagyon tetszik. Nagyon jó játék még a GRAND TURISMO, annak ellenére, hogy nem szeretem igazán az autós szimulátorokat. A DESTRUCTION DERBY 2. is tetszett, főleg az elv miatt, hogy szét kell zúzni a kocsikat a pályán. A TOMB RAIDER nem elég akció, viszont nem is elég mese, meg aztán az életben sem szeretem az olyan agresszív lányokat, mint a Lara Croft. PC-re volt a MORTAL KOMBAT sorozat, nagy kedvencem még most is a DUKE NUKEM 3D. Amint az látszik, az agresszív jellegű programok iránt vonzódom, csakúgy, mint az egész világ. Sajnos ez egy folyamat, de szerintem még mindig jobb, ha valaki a játékban éli ki az agresszívitását, mintha az utcán tenné, vagy az iskolában.

Szeretsz játszani?

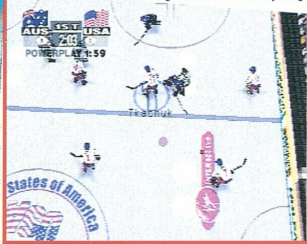
Én ugyan nem tartozom a játékosok klubjába (az a Szaszáék bulija), de szeretek játszani, homo ludens vagyok, így az atomkor derekán mondhatnám én egy termonukleáris playboy vagyok.

Akkor ehhez sok sikert kívánok a következő évekre, meg valami nagy durranást! Köszönöm a beszélgetést.

Szuper Gábor



LEHET DURVULNI!
NHL POWERPLAY '98

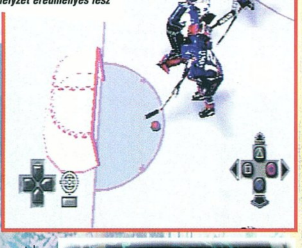


Mint az a jég grafikáján látszik, a Virgin ismét rommá futtatja magát

Úgy látszik, mostanában a sport játékok terén egyre több cég pályázik az Electronic Arts trónjára. Hiába, sokan felismerték már, hogy aki ebben a témában nagyot alkot, az egy jó pár "dollárral" növelheti a cég bankszámláját. Hamarosan a konkurencia ránő az EA fejére, na persze azért nem kell őket félteni. Tudomásom szerint a Virgin még soha nem adott ki hokis játékot, tehát ebben a témában még abszolút zöldfülűnek számít, pontosabban csak számított, mert az NHL Powerplay '98 egy marha jó játék, szerintem méltó vetélytársa az NHL98-nak. A program mindazokat a lehetőségeket felkínálja, mint az NHL98, tehát játszhatunk barátságos meccset (Exibition), indulhatunk kupáért (Playoff) kezdhetünk új szezont (Season), valamint a világbajnokságon is (World Tourney) indulhatunk. A világbajnokságnál nem NHL csapatokat választhatunk, hanem válogatottakat, míg a többi módnál huszonhat NHL csapat áll rendelkezésünkre, mindegyikben eredeti játékos nevekkel. A szezonnál választhatunk, hány meccsest akarunk játszani, ez a szám 11-től 82-ig terjedhet. Rengeteg beállítási lehetőség közül válogathatunk – mindenki megtalálhatja a neki tetszőt. Persze már nem hiányozhat a szokásos saját játékos, illetve csapat "készítés" sem. Játékban irtó nagy szerepet kapott a bunyó és a lökdösődés – a játékosok gyakorta egymásnak mennek, ilyenkor az erősebb marad talpon. Lökdösődés szempontjából a Háromszög számít mérvadó gombnak – csak tartsuk nyomva és így menjünk neki a kiszemelt áldozatnak. A játékosok kidolgozottsága rettentő jó, talán még az NHL98-at is túlszárnyalja. A mozgásokra szintén ez vonatkozik, tehát rendkívül jók, ez főként a kapuson látszik igazán. Maga a játék grafikája is pompás, bár az NHL98 ebben a tekintetben jobb volt. Az jó dolog, hogy a plafon tükröződik a jégen, de sajnos a játékosokra már nem mondható el ugyanez. A hangoktól nem voltam elragadtatva, szerintem a kommentátort nagyon elhanyagolták, sőt ha jól vettem észre nincs is, aki beszél, az csak a pályán lévő bemondó. A zenék viszont remekül sikerültek, jól passzolnak a játékhoz. A progi egyébként nagyon jól irányítható, a passzolások pontosak, minden nagyon hamar megtanulható. Ez annak köszönhető, hogy a belemenésen (Háromszög), passzoláson (X) és a rálövésen (Kör) kívül nincs is másra szükség, persze a többi gomb is aktív, csak nem létszükség. Rálövésnél egyébként minél tovább tartjuk lenyomva a gombot, annál nagyobb lesz a korong sebessége. A kameranézetek szintén jól használhatóak, nincs baj velük. A játszhatóság is nagyon el van találva, a játék nem csal, szerencsére könnyű nyerni. Természetesen az igazi mókát a többjátékos mód jelenti, akár nyolcan is nekiállhatunk a bulinak. Zavaró momentum viszont, hogy a játék irtó sokat tölt. Összességében az NHL98 még mindig jobb, de úgy érzem, hogy ha a konkurencia így folytatja, már nem sokáig.

Veres Miki

Elképzelhető, hogy ez a helyzet eredményes lesz



NHL POWERPLAY '98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-8 JÁTÉKOS
1-12 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER

✓ REMEK MOZGÁSOK, NAGYON JÓL JÁTSZHATÓ
× SOKAT TÖLT

88%

EZ ÜGYE CSAK VICC?
SUPER MATCH SOCCER

Játszottatok már rém rossz foci játékkal? Ha esetleg nem, ki akartok próbálni egyet? Mert ha igen, akkor feltétlenül szerezzétek meg a Super Match Soccert, mert ennél gyengébb futballjáték nincs a piacon. Szerintem a játék megjelentetésével úgy két-három évet késtek, jellemző rá, hogy nemcsak a FIFA98 színvonalát, de még talán a FIFA96-ét sem üti meg. Kezdődik ott, hogy a játék mindenféle intro vagy bevezető animáció nélkül jelentkezik be. A főmenü még elég bíztató, ugyanis a választható opciók és játékmódok száma viszonylag elég nagy. Játszhatunk barátságos mecset (Friendly), ilyenkor változtathatunk a formáción, illetve választhatunk csapatot is. A játék csapatválasztéka ráadásul igencsak szegényes, összesen huszonnégy közül szelektálhatunk, és természetesen egyikben sem találhatunk igazi játékos neveket. Azt azért csak emlékeztetőül jegyezném meg, hogy a FIFA98-ban 172 csapat közül választhattunk. Ajaj, azt hiszem ezt abba is hagyom – mármint a hasonlítgatást – a SMS és a FIFA98 között, mert az olyan, mintha egy hangya és egy elefánt súlyát akarnám összevetni. Na de térjünk vissza a játék elemzéséhez: indulhatunk kupáért (Global Cup), világbajnokságban (World League), kis kupáért (Micro Cup) és végül kis világbajnokságon is (Micro League). Az igazi negatívumok persze csak akkor jelentkeznek, amikor betöltjük magát a játékot. Mikor először megláttam a játékot azt hittem, rosszul látok – régen találkoztam már ennyire béna grafikájú fociprogrammal. A játékosoknak nincsen mezszámuk, a nézőtér grafikája pedig inkább emlékeztet egy nagy kupac avarra, mintsem egy emberekből álló tömegre. A játékosok kidolgozottsága és mozgása is nagyon gyenge, nem beszélve arról, hogy minden nagyon kicsi és minden játékos ugyanúgy néz ki. A hangok is átlagon aluliak, ráadásul a kommentátort hiába keresnénk, mert ilyet nem találunk a játékban. A következő kritizálható dolog az élethűség – hát ebben a tekintetben is kritikán aluli az anyag. A játékosokban semmi intelligencia sincs, pedig a készítők a csapatok között azért próbáltak különbséget tenni; ám úgy érzem, hogy ezt pedig túlzásba vitték, ugyanis egy gyengébb csapatot választva esélyünk sincs, míg mondjuk egy Brazíliával bárkit elverhetünk. Véleményem szerint a szabályokat sem ismeri a játék, mivel egy idő után unalmamban azzal kezdtem szórakozni, hogy mikor a kapusnál volt a labda, akkor odamentem egy játékosommal és szánt szándékkal felrúgtam. Erre odajött a bíró és legrosszabb esetben adott egy sárgalapot, míg a valóságban az ilyenért egy életre eltiltják a játékost a futballtól. Apropó labda: szerintem a készítők nem voltak tisztában a fizika törvényeivel, ugyanis a labda pattogása mindenre hasonlít, csak arra nem, amire kéne. Az irányíthatóságot is elrontották: ha ellőjük a labdát, az nem automatikusan a kapu felé repül, hanem nyílegyenesen előre. Összességében az egész játék egy nagy – sípoló hang –, nem is értem, hogy az egyébként jó nevű Acclaim cég hogy adhatott ki egy ilyen siralmas anyagot.

Veres Miki



Sárgul már az avar a háttérben, ezt a meccset ősszel játszák



Ez az "utcák-terek" bajnokság, azért nincs a fiúkon szám

SUPER MATCH SOCCER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-8 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
MULTI TAP ADAPTER

✓ BRAZILIÁVAL EL LEHET LENNI
× NEM FÉR KI AZ A SOK MINDEN

25%

WILL SMITH RÉMÁLMAI

Bizonyára sokan láttátok a Men in Black című filmet, melyet pár hónapja vetítettek a hazai mozik. Nos a Gremlin szerezte meg a film "megjátékosításának" a jogát, így némi késéssel ugyan, de végre a PlayStation tulajdonosok is belebújhatnak Tommy Lee Jones, illetve ha épp úgy tartja a kedvük Will Smith bőrébe. A játék stílusát tekintve a Resident Evil-hez áll közel, tehát rögzített kameranézetekből, előre legyártott helyszíneken zajlik az akció.



A játék – és a film – története a következő: Az idegen lények itt élnek közöttünk, persze mi erről mit sem tudunk, mivel teljesen úgy néznek ki és úgy is viselkednek, mint mi földi emberek. Többféle okból vannak itt: egyesek menekültként, mások meg csak úgy "hobbiból". Hogy ezeknek a lényeknek a kiléte a továbbiakban is rejtve maradjon, erre hoztak létre egy olyan szupertitkos szervezetet, amely az intergalaktikus békét biztosítja. Nos ennek a szervezetnek leszünk majd a tagjai, és velük kell majd küldetéseket végrehajtani. Összesen három missziót kell majd teljesítenünk, melyek további két alküldetésre bomlanak. Az igazság azonban az, hogy a játék és a film kapcsolata csak a történet, illetve az első New Yorki pálya erejéig tart mivel, a küldetéseket nem a filmből vették, hanem a Gremlin munkatársai találták ki. Minden küldetés előtt választhatunk három karakter között. A már említett két férfi, illetve a filmből megismert Linda nevű női karakter is választható, bár az igazat megvallva semmi különbség nincs közöttük. Minden pálya, illetve fontosabb történés között képregényes stílusú átvezető animációkat nézhetünk meg. Mielőtt azonban részletesen belemerülnék a játék elemzésébe lássuk, milyen dolgok állnak rendelkezésünkre a főmenüben. A New Game-nél kezdhetünk új játékot, míg Load Game-nél tölthetjük be a régebbi állásunkat, az Options-ban pedig állíthatunk az irányításon. Nézzük is át az irányítást: az X a legfontosabb gomb, mivel ezzel vizsgálhatjuk át az általunk fontosnak ítélt helyeket (illetve dolgokat), valamint ezzel is vehetünk fel tárgyakat. A Négyzettel futni lehet, míg a Háromszöggel ugrani tudunk. A fegyvereinket, melyeket mind a filmből kölcsönöztek (söt vannak olyanok is, melyek a filmben nem szerepeltek – ezeket a film készítői tervezték) az R1-gyel vehetjük elő, míg lőállásba a Körrel válthatunk – itt a fel irányt lenyomva lehet tüzelni, valamint ha nincs nálunk fegyver, akkor ütni és rúgni. A nálunk lévő használni kívánt tárgyakat az L1-gyel vehetjük elő, majd az X-szel használhatjuk azokat. A végére hagytam a Select-et: ezzel a gombbal ugyanis előhívhatjuk a nálunk lévő tárgyak és felszerelések listáját. Itt gyógyíthatjuk meg magunkat az energiacsomagokkal, illetve a süteményekkel – egyébként ezeket tartalékoljuk a nehézsúlyú ellenfelekre, valamint a játék végére. Van még egy érdekes mozgássor, mely az ökölharcnál lehet fontos: a Kör+Háromszög+irány kombinációval eloldalazhatunk ellenfelünk elöl. Természetesen állást is lehet menteni, bár szerintem nem a legszerencsésebb módon; mivel a játék során, ha sikeresen veszünk néhány akadályt (megtalálunk egy fontosabb tárgyat), akkor a gép felkínálja a mentést. Sokkal jobb lett volna, ha bárhol menthetnénk. Minden küldetést a főhadiszállásról kezdünk, illetve ide is térünk majd vissza, itt választhatunk karaktert, vételezhetünk különféle extra erős fegyvereket. (A választék elég nagy, de sajnos csak egyet vehetünk el és vihetünk magunkkal a küldetésekre. De vannak olyan fegyverek is, melyek kezdésnél nem állnak rendelkezésre, ezeket majd később vihetjük el.) Itt kapjuk a küldetéseket is.



A hely meglehetősen "idegen" beütésű



Pontosan kell lőnöm, mert nem nagyon tudok manőverezni

Ahonnan a fegyvereket szedhetjük fel, ott van a lőtér, ahol is a küldetések előtt mehetünk. Ez egyébként egy nagyon jól felépített, rendkívül szórakoztató aljáték. Az előbb említett módon választhatunk fegyvert, és le kell lőnünk a céltáblákat, persze arra is oda kell figyelni, melyik az "ellenséges" illetve "civil" ezek közül. Ha megfelelő számú ellenfelet lövünk le (és persze minél kevesebb civilt), további szintekre mehetünk, és természetesen itt már nehezebb dolgunk lesz.

Mielőtt belemerülnék a küldetések részletes kivesézésébe, lássunk egy-két tippet: a játékban a legtöbb gondot az akció (lövöldözések), illetve ügyességi (ugrálós) részek fogják jelenteni. A lőszerrel pedig lehetőség szerint próbáljunk spórolni. Egyébként nem értem, hogy ilyen erősségű ügyességi és ugrálós részek mit keresnek egy ilyen stílusú programban (a rögzített kameranézetek és a sötét pályák miatt szinte lehetetlen betájolni az ugrásokat). A megölt ellenfeleket mindig vizsgáljuk át, mert értékes lőszert, illetve energiacsomagokat vehetünk el tőlük. Szintén vizsgáljuk át a szobákat, mivel az összes energiafeltöltő illetve lőszer helyét nem fogom leírni. Ha nincs nálunk lőszer, és több ellenfelet kell leküzdeni, csaljuk ! az egyiket a másik tűzvonalába, mivel egymást is kíméletlenül lelövik. A játék grafikája egész jó, kár, hogy kicsit sötét tónusú az egész. Külön kiemelendő a szereplők kidolgozottsága és grafikája, mivel őket teljes mértékben az igazi szereplőkről mintázták, tehát teljesen úgy néznek ki mint a filmben (na jó, picit pixelesebbek), csak a hangjuk különbözik. A zenék a helyükön vannak, a hangok viszont különösen nagyon jók, főleg azért, mert a szereplők akció közben különböző elmés és poénos megjegyzéseket fűznek az eseményekhez – csak azt sajnáltam, hogy ezeknek a poénoknak a nagy részét (mivel a játék tesztelése alapjául egy német verzió szolgált) nem értettem. *(Ja. Natürlich. Szokás szerint aznap jött meg az angol, amikor szegény Miki meghozta a teljes leírást. M.)* Egyébként a karakterek ebben az egy pontban különböznek egymástól, mindegyikük más-más megjegyzéseket fűz az akcióhoz. A kameranézetek is egész jók, bár van egy-két idegtépő nézet is: például előfordult egy párszor, hogy egy rossz kameraállás miatt nem láttam, mi történik előttem. A másik, ami kifogásolható, azok a képregényes stílusú átvezető animációk voltak, mivel ezek nem igazán illenek a filmes hangulathoz, bár azért nem is olyan rosszak. Összképileg a játék egész jó lett, bátran ajánlható mindenkinek, aki szereti a filmet - illetve a Resident Evil stílusú programokat, még ha ez utóbbi színvonalát a játék meg sem közelíti.

(A játék teljes leírását a mellékletben találjátok meg. M.)

Veres Miki



Jó a szerelésed, Will!



Nos, akkor kutassuk át a szobát



Megfelelő fegyvert a megfelelő munkára

MEN IN BLACK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ ÚJ TÖRTÉNET, EREDETI HANGULAT
× AZ ÜGYESSÉGI RÉSZEK NEHÉZSÉGÉT TÚLZÁSBA VITTÉK, RITKÁN LEHET MENTENI

80%

FORSAKEN

2113-ban egy elhibázott nukleáris kísérlet folytán a Föld letér a megszokott Nap körüli pályájáról, minek folytán a Nap káros sugarai felperzselik a bolygó felszínét. Gyakorlatilag minden élet megszűnik. Évekkel később azonban mégis mozgás tapasztalható a planétán: a távoli kolóniákról kemény kötésű törvényenkívüliek érkeznek az űrrobogóikon. A legtöbben azért jönnek, hogy elvigyék a föld alatti járatokból, ami még mozdítható, mások azért, hogy itt szabadon pusztítsanak, megint mások pedig csak a hecc kedvéért. A kopár földi tájak már csakis ezeknek a vad motorosoknak "adnak otthont"; van köztük például szakállas rockker, begőzölt ex-zsaru, avagy a kikapcsolása ellen fellázadt harci robot. Egyrészt dúl a harc egymás között a koncért, másrészt mindegyiküknek szembe kell néznie a földiek által hátrahagyott védelmi robotokkal.

Ha eljutottál eme második bekezdésig (anélkül, hogy átugrottad volna az elsőt), és még nem unod az egészet, akkor meg merem kockáztatni, hogy a Forsakent Neked találták ki. Távol álljon tőlem, hogy lekicsinylően szóljak a lövöldözős játékokról (nincs nekem semmi bajom velük), csak hát szerintem ha már valaki veszi a fáradságot, hogy egy ilyen játékot készítsen, nem ártana, ha valami motivációt is megcsillogtatna a játékos előtt - mert ugye a fenti történetet nem nagyon lehet annak nevezni. Ha mégis sokan fognak a Forsaken megvásárlása mellett dönteni, az csakis egy dolognak lesz köszönhető: a káprázatos grafikájának, aminek megpillantásakor még a lélegzetünk is eláll. Gyönyörű folyosókat, szépen bevilágított labirintusokat látni, minden tökéletesen beárnyékolva. Lövedékek világítják meg a falakat, s frankón süvítenek amikor gellert kapnak, a robbanások folytán pedig lépten-nyomon detonáció remegteti meg a képernyőt. A zsilipajtókat világító kapcsolók nyitják, érdekes teleportokon lehet átrepülni, víz alatt is lehet úszni; tiszta Quake az egész, csak épp minden irányba teljes, 360 fokos mozgásszabadságot biztosítva. A Forsakent ráadásul ugyanazok "álmodták meg", mint a Turokot, szóval a grafika nem véletlenül annyira király.

De hát - visszatérve az előző témára - mi ennek az egésznek a célja? Bizony nem sok. Épp csak hogy minden ellenfelet kinyírni (felül van egy számláló, ott látjuk, mennyi van még hátra), avagy el kell vinni egy időzített bombát a megfelelő helyre, és ehhez hasonlók. Kiválasztott harcosunkkal (alapban 8 figura választható) sorra járjuk a labirintusokat, miközben különböző formájú repkedő tárgyak és tankok tüzelnek felénk, nekünk pedig őket kell célba vennünk. Bár mindezt ilyen egyszerű megfogalmazni, sokkal nehezebb kivitelezni. Már a labirintusokban való tájékozódás sem könnyű; még tiszta szerencse, hogy a gép legalább mindig automatikusan vízszintbe hozza a járművünket. Négy féle gombkiosztás közül válogathatunk; de mivel teljes 3D-ben kell manőevereznünk, bármelyik mellett is döntünk, elég nehéz lesz megszokni.

ALAGÚT - HÁBORÚ

Muszáj óvatosan haladnunk, különben könnyen mögénk kerülhet valaki, és mire a lövedékekből (illetve azok fényeiből) rájövünk, hogy merről jön a támadás, már rég késő. Aztán az sem mindegy, hogy milyen fegyverrel rendelkezünk. Az alapban beadott egylövetű lézer csupán az ellenfél megpiszkálásához elégséges; induláskor tehát mindig egy dupla lézer begyűjtése az első dolgunk. Még ezzel sem leszünk egyébként túlságosan kisegítve, hiszen míg a lövedék viszonylag lassú, addig az ellenséges robotrepülők igen gyors kitérő manővereket tesznek. Más a helyzet persze a célkövetős rakétákkal, de magától értetődően ezekből elég keveset kapunk. Ráadásul ha felrobbanunk, minden addig felvett fegyverünk a "baleset" helyszínen marad. Száz szónak is egy a vége: a Forsaken szerintem az egyik legnehezebb lövöldözős anyag, csak a hardcore játékosok lesznek elragadtatva tőle.

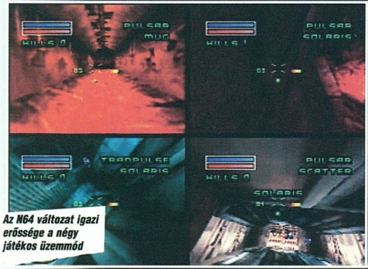
A játék legnagyobb hibájának a monotonitását tartom; egyfolytában csak lőni és lőni, majd ha az egyik helyen végeztünk, a következőn folytathatjuk. Az egyetlen változás, hogy újabb és újabb helyszínekre jutunk (egyszer egy erőműnek tűnő gyáregység belsejében repkedünk, másszor meg azték motívumok vesznek minket körül), néha felbukkan egy-egy érdekesebb főellenség, és persze mindig találunk újabb fegyvereket is. (Vagy 15 különböző eszközzel vehetjük fel a harcot.)

A Forsaken leginkább figyelemre méltó része a több játékos mód. Akik rendelkeznek négy irányítóval, akár négyesben is vadászhatnak egymásra, s ami ilyenkor igazán bámulatos: a grafika sem a részletességét, sem a gyorsaságát tekintve nem romlik. Ez tényleg fantasztikus, és még köd effektus sincs! Az is jó dolog, hogy a CPU ellen is kezdeményezhetünk deathmatch-eket; a gép olyannyira becsületes, hogy még ilyenkor is kirajzolja az ellenfél képernyőjét, azaz láthatjuk, merre jár.

V.Z.



Az űrhajóm célkeresztjében lenni nem egy életbiztosítás



Az N64 változat igazi erőssége a négy játékos üzemmód



A dupla lézer zöld fénnyel világítja meg az alagútakat

FORSAKEN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: CSAK MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ LÁTVÁNYOS FULL 3D AKCIÓ
× ELTÚLZOTTAN KEMÉNY ELLENFELEK

82%

ROAD RASH™

SZEX, PIA ÉS ROCK'N

Akik régebb óta járatosak a konzolok világában, azoknak bizonyára ismerősen cseng a ROAD RASH című program. A játék első része még '92-ben jelent meg SEGA MegaDrive-ra, ahol is elég szép sikert aratott, amit köszönhetett a fantasztikus játék menetének. Egy motorversenyről volt szó, melyben az volt a szabály, hogy nincs szabály. Nyugodt szívvel üthettük, rúghattuk, lökdöshettük ellenfeleinket addig, amíg le nem estek a motorukról. Ráadásul nem csak szabad kézzel tehettük ezt, hanem mindenféle fegyverekkel és tárgyakkal, például lánc, bot, csődarab stb. A hangulatot fokozta a pályákon járőröző zsaruk jelenléte, melyek piócaként akaszkodtak ránk, persze őket is megverhettük, vagy kilökhettük egy szembejövő civil autó elé. Az én tetszésemet már akkoriban nagyon elnyerte a játék, és azt hiszem, ezzel nem is voltam egyedül. MegaDrive-on három része jelent meg a játéknak, majd ezt követte 94-ben a szenzációs 3DO változat, melyet később átírtak PlayStationre is. PlayStation-ön irtó nagy siker volt a játék, már "megérte" a PLATINIUM kiadást is (tehát közel egymillió példányt adtak el belőle), melyet a változatlan játékmenetnek, a sokat fejlődött (piszok jó) grafikának és zenének, valamint a rendkívül szórakoztató átvezető filmeknek köszönhetett. Pár napja megérkezett szerkesztőségünkbe az első tesztpéldány a legújabb Road Rash játékból, a ROAD RASH 3D.

MITŐL LESZ A JÓ MÉG JOBB?

Mint ahogy már a címből is kitaláltátok, immár a 3D játssza a főszerepet, ám, hogy ez valójában mit is jelent, azt már a játék első betöltésénél észlelhetjük. A versenyzők, a motorok, és a pályák végre 3D-sek lettek. Főként az első kettőnél érzékelhető igazán a változás, ugyanis a motorok és a karakterek rendkívül nagyok, szépen animáltak, mindegyik szereplő nagyon sok poligonból épül fel – ilyen jó kidolgozást utoljára a briliáns Moto Racer-ben láttam. Ráadásul a versenyzők nem csak úgy oda vannak "ragasztva" a motorra, hanem szépen mozognak is. Verseny közben oldalra és hátra néznek, felkapják egykerékre a motort, de az egyéb más mozdulatok is szépen animáltak – bár az is igaz, hogy a motor (főleg a kerekei) kicsit szögletes. Ami azonban igazán fantasztikus, hogy emellett a rendkívül jó grafika mellett a képernyőfrissítés is tökéletes lett, én egyszer sem érzékeltem, hogy a gép előttem rakta volna ki a tereptárgyakat, szerintem PlayStation-ön ez az effektus ilyen jól megoldva még nem volt. A bevezető intró és az átvezető filmek minősége is javult, ám sajnos ugyanez a tartalmukra már nem vonatkozik. Az előző epizódban ugyebár annyira poénosak voltak a filmek, hogy az ember a hasát fogta a röhögéstől, itt meg jó, hogy ha egy-egy mosolyt csalnak az arcunkra – ráadásul még túl rövidek is lettek. A pályák külalakja is sokat fejlődött, de azért megmaradt az igazi Road Rash-es stílusa, bár van egy-két illúzióromboló dolog is: ilyen például, amikor mezőről vagy erdőből városba érünk, és csak az út mellett vannak házak. A pályák egyébként eddig soha nem látott módon vannak megoldva a játékban. Versenyek előtt egy térképet láthatunk, nagyon sűrű úthálózattal. Nos ezen az úthálózaton alakít ki a gép egy útvonalat, amelyen majd mennünk kell, ezzel a módszerrel szinte végtelen számú pályát alakíthat ki a gép. Menet közben vigyáznunk kell, mivel erről az útvonalról le is lehet térni – a kereszteződések és elágazások nyitva maradnak – tehát akár el is tévedhetünk, ám aggodalomra semmi ok; mivel a gép mindig időben figyelmeztet minket, hogy merre kell menni (nyilak mutatják az irányt). Ehhez az egészhez ráadásul hozzájön, hogy mindegyik pályának van egy fordított módja is. Szerencsére a játékmenet nem változott semmit. Itt is különféle fegyverekkel püfölhetjük versenytársainkat, vagy az épp ránk akaszkodó zsarukat – az utóbbiak például csak akkor kapnak el, ha teljesen megállítottuk a motort. Ez általában eséseknél szokott előfordulni, tehát a civil forgalommal és a pályákon lévő akadályokkal lehetőleg kerüljük a találkozást, már csak azért is, mert az eséseknél sérül a motor – és ha elfogy az "életcsíkja", akkor kezdhetjük előről a versenyt. Az esések egyébként (persze csak esztétikailag) jól néznek ki, és szórakoztatóak is.

Természetesen az elmaradhatatlan civil gyalogosok sem hiányozhatnak



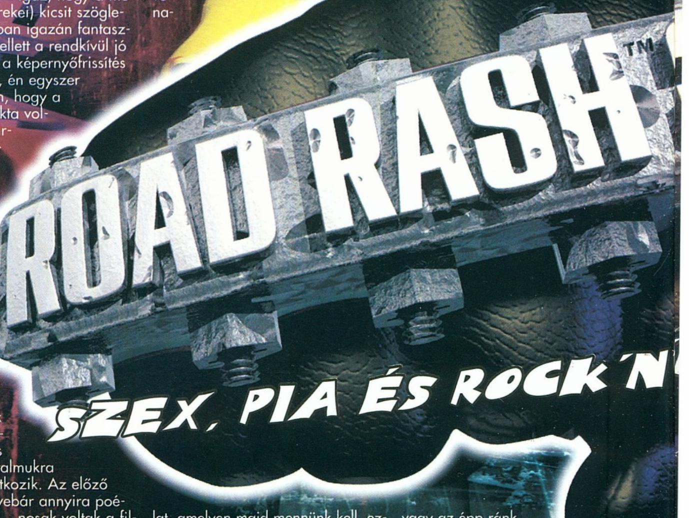
A játék sebessége még ilyen zsúfolt képrnyőnél sem lassul



Mint az életben: öreg a fiatal ellen (ezt a motorokra értem)



Alacsonyan szállnak a motorosok a térségben



a játékból – ők sok vizet nem zavarnak, jókat lehet rajtuk ugratni. Fegyvereket egyébként a többi versenyzőtől szerezhetünk, méghozzá nagyon egyszerű módon: csak ki kell kapni az áldozat kezéből a kívánt eszközt (ez egyébként automatikusan működik, tehát oda érünk ellenfelünk mellé, és harc közben az ütés gombjával emberünk elcsórja a fegyvert), egyszerre több is lehet nálunk. Sajnos azonban azt kell mondanom, hogy sok újdonság nincs a programban, az egyedüli új dolog még, hogy most már a motorok végre tényleg különböznek egymástól. Az eddigi részeknél csak az volt a különbség, hogy gyorsabbak voltak és slussz. Most viszont már jelentős eltérések vannak a motorok között, főképp az irányíthatóságban. Például egy sportmotort választva könnyen vehetjük be a kanyarokat (bedöntjük a járgányt és kész), mint mondjuk egy közúti motorral. Nekem irányíthatóság szempontjából az előbb említett sportmotorok jöttek be, de nem rosszak a versenymotorok sem. Fussuk gyorsan át az irányítást: Az X-szel biztosíthatunk tolóerőt motorunknak, míg fékezni a Négyzettel lehet (jó dolog, hogy végre a féklámpát is megoldották). Szelektálni a fegyverek között a Háromszöggel lehet. A legfontosabb gomb a Kör, mivel ez az ütés gombja. Itt megemlítenék néhány kombinációt is, akárcsak a verekedős játékoknál: ha a Kört sokáig nyomva tartjuk, nagyobbat üthetünk, ugyancsak nagyobb lesz a csapás, ha ütés előtt a Fel gombot nyomva tartjuk. Rúgni a Le+Kör kombinációval lehet. Az L1-R1 gombokkal jobbra illetve balra dönthetjük a motort. Az R2-vel hátra pillanthatunk. A SELECT a nézetváltás. Most talán nézzük is át, milyen játékmódok állnak a rendelkezésünkre: sajnos ebben a pontban



A zöld motoros éppen átadja a váltóbotot piros társának



nem sok újdonságot fedezhetünk fel, ugyanazok a játékmódok állnak rendelkezésünkre, mint az előző részekben – tehát három versenymód közül választhatunk.

Trash Mode: Ez egyszerű versenyt jelent, kezdetben nyolc pályával. Itt láthatjuk, hogy hányas szinten állunk, választhatunk pályát és a négy motortípus közül egyet. Ha az összes pályát teljesítettük, azaz benne voltunk az első háromban, akkor egy szinttel magasabbra lépünk. Ilyenkor új pályákat és egy szinttel jobb (gyorsabb, irányíthatóbb) motorokat kapunk. Ha teljesítettük az új pályákat, természetesen újra szintet lépünk, új pályákat, motorokat kapunk és ez így megy a Trash Mode végéig.

Big Game: Ez már kicsit bonyolultabb. Itt szintén az első három között kell lenünk, hogy teljesítsük az adott pályát, de itt ezért pénzt kapunk. A pénzünkért egyre jobb motorokat vehetünk, és a megszerzett fegyvereink nem vesznek el, mint a Trash Mode-nál. A motorválaszték igen nagy, összesen négy kategória létezik, mindegyikben további három motorral. Vásárolni a SHOP menüpont alatt lehet. Természetesen itt is lesz majd szintlépés, de csak akkor, ha az összes pályát teljesítettük. Szintlépésnél növekszik a pályák hossza és a többi versenyző is egyre szívósabb lesz, nem beszélve az egyre erőszakosabb zsarukról. Ezzel összhangban növekszik a lopható fegyverek száma is. A hagyományosakon kívül (baseballütő, fadarab, gumibot, lánc stb.) lesz majd gázspray, láncfűrész és sok más brutális eszköz (nem akarom lelőni a legjobbakat). Verseny előtt általában pályát is választhatunk, itt a pályáról a Körrel kérhetünk információt. Egyébként még azt is megnézhetjük, hogy hány mérföld lesz a pálya, valamint mekkora civil forgalomra számíthatunk (Traffic). Ha sokáig nem nyomunk semmit, akkor rövid filmes bemutatót nézhetünk a pályáról. Ez a menü egyébként olyan, mintha egy kocsmában lennénk – a többi versenyző részeges beszólásait és viceit hallhatjuk.

Time Trials: Egyszerű időre menő verseny ellenfelek nélkül, de ha szeretnénk, kérhetünk társakat is. Érdekessége ennek a módnak, hogy kiválaszthatjuk az összes motort, és a többi módban nem választható pályákat is.



Zöldike ügyesen hajol el "legyezkető" barátja elől

Restroom: Ez voltaképp az Optionsnak felel meg. Itt több dolgot állíthatunk be, illetve nézhetünk át. Ezen belül a Juke Box a legérdekesebb, itt ugyanis meghallgathatjuk a szerintem fantasztikusan jó zenéket. Mint az előző epizódban az, EA valódi együtteseket kért fel a zene megírásához. Ezek a számok annyira jók, hogy még külön zene CD-n is kiadták "Road Rash 3D: The Album" címen. Lássuk tehát a bandákat, akik a zenéket szerezték (hátha valakinek ismerősek lesznek): CIV, Full On The Mouth, Kid Rock, The Mermen, The Tea Party és végül a kedvencem, a Sugar Ray. A számok tényleg nagyon klasszak, érdemes őket külön is meghallgatni. A többi menüben a szokásos dolgokat állíthatjuk (irányítás, zenék, készítők nevei stb.). Csupán a Rap Sheet menü lehet ismeretlen; ennél a pontnál megnézhetjük hány fegyverünk van hányas szinteken, milyen a motorunk stb. A Save/Load menühöz csak annyit, hogy a játék egy memóriablokkot foglal, melybe akár tízet is menthetünk.



A két pancser párharcát a barna mellényes fickó ügyesen kihasználja



Ő most egykerekezik, vagy egyszerűen csak hanyatt akar esni?

A Road Rash 3D akármennyire is jó játék, sajnos csak az előző részek 3D-be helyezett változata. Persze aki először találkozik a játékkal, annak rendkívül szórakoztató lesz, de aki már összejött valamelyik előző epizóddal, ugyanazokat találja ebben a mostani verzióban is. Túl kevés az újdonság, hiányoznak olyan alapvető dolgok a játékból, melyek más versenyjátékokban már mindennaposak. Ilyen például a két játékos mód hiánya, a motorunkat nem lehet tuningolni, vagy az, hogy a játékban egyáltalán nincs visszajátszás. A játszhatóság nagyon el van találva: az első szinten még nagyon könnyű a dolgunk, még ha egy jópárat esünk is, van esélyünk a győzelemre. Ugyanez nem mondható el a későbbi szinteken, mert ott már piszok nehéz dolgunk lesz. A pályák kanyargósabbak és hosszabbak lesznek, a motorok pedig gyorsabbak, tehát az eséseket és a kisodródásokat nagyon nehéz elkerülni. Nembeszélve arról, hogy a többi versenyzők és a zsaruk iszonyú kemények, főleg ez utóbbiak durvulnak be (mivel nemcsak egyedül eszi őket a fene, hanem többedmagukkal támadnak). Szóval a játék nem rossz, de azért én többre számítottam. Egyszerűen nem csináltak mást, mint lehúztak egy újabb bőrt az előző részekről, pedig azt már beláthatták volna az Electronic Arts-nál, hogy manapság a feljavított grafikánál több kellene.

Veres Miki

ROAD RASH 3D

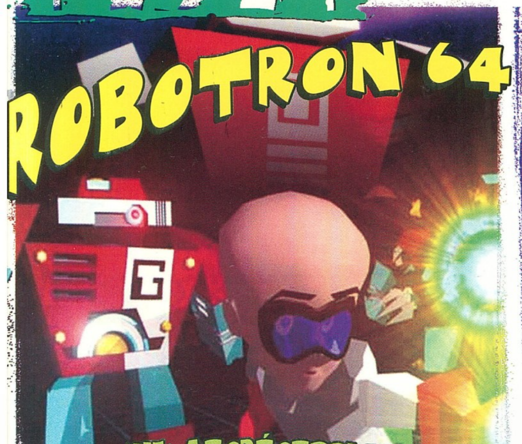
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

+REMEK GRAFIKA ÉS ŐRÜLETESEN JÓ ZENE A HANGULAT VÁLTOZATLAN
–KEVÉS AZ ÚJDONSÁG NINCS KÉT JÁTÉKOS MÓD

86%

ROBOTRON 64



AZ EGYIK LEGRÉGEBBI PROGRAM...

Figyelem: most egy időutazásra indulunk 2084-be. Vagy inkább 1982-be? Bármily meglepő, de mindezt megtehetjük egyszerre, ugyanis a Robotron 64-ben a sztori szerint a jövőben járunk, amikor is le kell számolnunk az emberiség ellen fellázadt robotokkal, ugyanakkor ez a történet még valamikor 1982-ben kezdődött. A Robotron: 2084 a maga idején egy roppant sikeres játéktermi automata volt, s hasonlók mondhatók el a későbbi számítógépes átiratokról is (jómagam anno még a C64-es verzióval nyomultam), talán ezért gondolhatták a Midway-nél, hogy ideje lefújni róla a port.



Itt még alig van néhány robot – látszik, hogy ez még csak a huszadik szint

Az új Robotron természetesen immár 3D-s grafikával készült, de ezt leszámítva minden maradt a régi. Főhősünkkel – egy kis kopasz tudóssal – egy négyzetes területen mozoghatunk, s a kameragombok segítségével a létező összes irányba tudunk lőni. A küldetésünk célja egyszerű: likvidálni az összes robotot, és minél több embert menteni meg. Minél gyorsabban végzünk egy pályán, annál jobb, ugyanis a kezdetben még egyhelyben toporgó bádogemberek az idő múlásával egyre fürgébbek lesznek, és ha nem távolítjuk el őket, hamar a nyomunkban lesznek. Az emberek – hasonlóan a robotokhoz – csak úgy a pályán lófrálnak, s ha véletlenül elkapja őket egy terminátor robot, az ún. Hulk robotron, egy halálhörgés kíséretében kilehelik a lelküket. Igyekeznünk kell tehát, hogy mi kapjuk el előbb őket, ami mellesleg nem lesz könnyű, hiszen a Hulkok megsemmisíthetetlenek. A lövöldözésnél az emberekre nem kell vigyáznunk, mert őket nem találhatjuk el. Vigyáznunk kell viszont az elektródokkal, melyek a robotokkal egyetemben számunkra is veszélyt jelentenek. Nagyjából 100 pályát kell a fenti módon megtisztítanunk, melyeken a robotok egyre nagyobb és egyre fejlettebb hadával leszünk kénytelenek szembenézni. A későbbiekben megjelenő gomba fejű robotronok például már arra is képesek, hogy célkövetős méreganyagot fecskendezzenek ki magukból. A 3D-nek köszönhetően az eredeti Grunt-on, Hulk-on és a többi jól ismert ellenfélen kívül az alkotók jónéhány új típust is felvonultattak, sőt még új "alfajokat" is létrehoztak. Van például olyan Grunt, ami a levegőből támad.



Az embereket a zöld robotoktól kell elsősorban megvédeni

Körülbelül az első ötven szinten keresztül a játék még elég könnyű, mert ugyan igaz, hogy egyetlen sérüléstől rögtön elhalálozunk, de minden egyes pálya teljesítése után jutaloméletet kapunk. A segítségünkre lesznek mellesleg az időnként felvehető bónusztárgyak is: a lángszóró például határozottan hasznos dolog. Húsz szint után mindig egy-egy bónuszpálya következik, melyeken újabb kihívás vár ránk: 99 darázs repül át a képernyőn (kisebb csoportokra osztódva), és nekünk minél többet kell közülük kilőnünk.

A Robotron 64 tesztelése folyamán egyfolytában egy gondolat motoszkált bennem: vajon lehet-e egy játékot kizárólag a nosztalgiára építeni, és megállja-e a helyét a mai piacon egy lassan húsz éves játék? Ráadásul azt is el kell mondani, hogy sajnos a grafika is maradt a régi. Az ugyan kétségtelenül jópofa dolog, hogy az eredeti robotokat most 3D-ben is ugyanúgy formázták meg, de az új típusok megalkotásánál lehettek volna egy kicsit igényesebbek is. Ugyanez vonatkozik a "hátterekre is", az örvénylő színek helyett én például nagyvárosi felhőkarcolókat is elképzelhetőnek tartottam volna. Abban is túlságosan hagyományőrzőek voltak, hogy nincs igazi két játékos mód: a "Two Player Game" indításakor a játékosok egymás után következnek. Az egyetlen időtálló dolognak kizárólag a zenéket találtam: a nyolcvanas évek gépies techno zenéje még napjainkban is remekül passzol az effele témához.

ROBOTRON 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE VAGY KÓDSZÓVAL

✓ JÓ EGY KICSIT NOSZTALGIÁZNI
× TÚLSÁGOSAN EGYHANGÚ A GRAFIKA, RÁADÁSUL A JÁTÉKMENETBEN SINCS SOHA VÁLTOZÁS

64%

AERO GAUGE

MI TÖRTÉNIK 1000KM/H FELETT?





Alagút az ismeretlenbe

A vak sors valahogy úgy hozta, hogy ebben a számunkban két jövőben játszódódó N64-es versenyjáték (vagy ha úgy tetszik, WipeOut trónkövetelő) is terítékre került; a megkésve tesztelt Extreme G mellé ugyanis megérkezett az Aero Gauge. Az igazat megvallva az Aero Gauge szempontjából a fent említett eseményt mondjuk inkább balsorsnak kéne nevezni, hiszen a két játék tesztjének elolvasása után gondolom senkinek nem lesznek kétségei afelől, melyik játékot érdemes megvenni...

Az Aero Gauge megalkotásánál az elsődleges szempont nyilván az lehetett, hogy egy olyan versenyjátékot hozzanak létre, ahol azok a bizonyos lebegő versenygépek valóban lebegnek. A koncepció nem is volt rossz – hiszen így a kedves játékos valódi 3D-s mozgásszabadságot kap –, de sajnos a magasztos ideát roppant gyászos módon sikerült formába önteni. A 3D-s grafika talán a leggyengébb, amit valaha a 64 bites gépünkön láthattunk, a zenék hallgatásakor pedig olyan érzésünk lehet, mintha véletlenül a régi SNES-ünket kapcsoltuk volna be. A távolabbi poligonok felbukkanását ködösítéssel próbálták eltüntetni, de a játék kódolása olyan gyenge lábakon áll, hogy még így is előttünk bukkan fel egy-egy fal. És milyen falak! Az egyhangú textúrákat nem tudom ki rajzolta, de hogy mindenféle művészi tehetségnek híján volt, az biztos. Mindenféle színes négyzetekkel és egyéb mértani "képződményekkel" kipingált objektumokat kéne épületeknek néznünk, szóval sok képzelőerő kell a részünkről, hogy a formáknak valami jelentést kölcsönözzünk. Ráadásul a pályák nyomvonala is unalmas; mindegyiknek van ugyan egy-egy különleges pontja, de izgalmas versenyről legfeljebb akkor beszélhetnénk, ha az összes pálya összes ilyen pontját egybe sűrítették volna. Az első pályán például a szűk bejáratú alagutak nehezítik meg a dolgunk, míg a második pálya érdekessége, hogy víz felett repkedünk. (A víz alatti alagútjával ez a pálya némileg szebb mint a többi.) A következő, a városi pálya már technikásabb, itt több elágazás is van, amelyeken keresztül levághatunk kicsit az útból. Végül a másik városi helyszínnél pedig néhány alul és felül kikerülendő terepakadály képezi a legnagyobb problémát.



Bár gyalogátkelőhely következik, azért nem kell lassítani

Nos, nem szóltam még a játékmenetről, de csak azért nem, mert "ez teszi be végleg a kaput." Először is kezdődik a járműválasztásnál, mert van ugyan öt jármű – külsőre mind nagyon pofás szerkezet –, de legfeljebb egy közülük, ami használható. No mindegy, indítsuk akkor a versenyt! A következőket tapasztaljuk: mire a saját hajónk egyáltalán hajlandó a startvonaltól odébbvánszorogni, a többiek már hetedhét országon túl járnak. Nincs mese, el kell sajátítani a rakétarajt titkát. (A rajt pillanatáig a féket nyomni, és úgy gázt adni.) De ha már ezt is tudjuk, akkor sincs esélyünk a győzelemre. Az ellenfeleket ugyanis nem lehet ellenfeleknek nevezni, sokkal inkább robotoknak, amik egy tökéletesen meghatározott, "kicentizett" útvonalat követnek. Néha ott mennek előttünk száz méterre, de – a saját gépünk véges kapacitásai miatt – egyszerűen képtelenség őket utolérni. Milyen jó is lenne ilyenkor egy rakéta vagy egy géppuska, de hát sajnos az sincs. Vannak viszont sérülések, amiket az ütközésektől szenvedhetünk el. Ha ezeket – a speciális energiamezőkön átrepülve – nem javíttatjuk, a végén teljesen leáll a gépünk. (Egy felrobbanás azért mondjuk illett volna.) Ráadásul ha a Grand Prix-n indulunk (amin kívül egyébként egyszeri futamokba foghatunk, versenyezhetünk az idő vagy egy szellemkocsi ellen, és végül lehet két játékos módban párbajozni), vesztés esetén az "újrapróbálni" opció csupán annyit tesz, hogy mindent kezdhetünk elölről. Ehhez már tényleg csak "gratulálni" lehet.

A végszó tehát ennyi: az Aero Gauge megvásárlását kétszer is meg kell gondolni, és határozottan érdemes előbb kipróbálni az Extreme G-t is. Nem akarok senkit elriasztani ettől a játéktól, de azért nem árt az óvatosság...

V.Z.

AERO GAUGE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ HA NEM IS SZÉP A GRAFIKA, DE LEGALÁBB GYORS
× SZINTE LEHETETLEN GYŐZNI

40%

VIDD HAZA A JÁTÉKTERMET!

BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION



Ha így folytatom, hamarosan rám szakad a plafon

A legjobb játékokkal az a baj, hogy képtelenség abbahagyni őket. Itt van példának okáért a Bust-A- Move 2: Arcade Edition, ami első pillantásra még nem is tűnik olyan nagyon érdekesnek (főleg ha csak a grafikát nézzük), ám ha egyszer beleízlel az ember, nehéz lerakni az irányítót. Aki még nem játszott vele, nehezen tudja megérteni, mi olyan élvezetes a színes buborékok lövöldözésében, ám nekem elhihetitek: átkozottul jó móka!

Amint azt már kitalálhattátok, egy logikai játékról van szó, tehát nem is szaporítom a szót, hanem rögtön rátérek a szabályokra. A játék egy sima, 2D-s képernyőn zajlik: alul van a mi kis zöld figuránk és az ő buborékokat kilövő szerkezete, felül pedig a plafonra felragadva helyezkedik el az a buborékhalmaz, amit el kéne tűntetnünk. A dolog roppant egyszerű: ha két vagy annál több azonos színű buborék van összekapcsolódva, és ehhez hozzálövünk még egy további azonos színűt, az összekapcsolódott "lánc" eltűnik. Ráadásul nem mindig csak a célba vett láncolat szakad le a plafonról, hanem azok a más színű buborékok is, amiket netán a kipukkadó buborékok tartottak. A játékot játszhatjuk úgy, hogy valamennyi buborék eltüntetése a cél, de játszhatjuk úgy is, hogy egy osztott képernyő segítségével különböző képességű ellenfelekkel (akár emberi játékosokkal is) mérjük össze a tudásunkat, és a másik fél "befalazására" törekszünk. Ez utóbbi játékmódnál különösen lényeges a fent említett láncreakció, ugyanis a leszakadó, más színű, plusz buborékok az ellenfél térfelén fognak megjelenni. A játékban persze van egy bizonyos időlimit is, amit a plafon időnkénti ereszkedése szimbolizál. Nos, ezek lettek volna az alapszabályok, ám van néhány speciális technika is, pontosabban speciális buborék. A legfontosabb a csillagos buborék, amit ha egy bizonyos színű buborékkal eltalálunk, az összes megegyező színű buborék eltűnik a játéktérről. Aztán vannak még az elpusztíthatatlan buborékok, amiket csak másokkal együtt lehet leomlasztani, és vannak a fém buborékok, amiket ha kilövünk, minden útjukba kerülő buborékot elpusztítanak. A színes kavalkádban gyakran elpusztíthatatlan blokkok is rejtőznek: ezek valóban sérthetetlenek, tehát legfeljebb csak kikerülhetjük őket. Ezekben az esetekben különösen fontos, hogy a buborékokat mandinerről is pattinthatjuk az oldalsó falakról.



Most még nagyjából ugyanúgy állunk

Igazság szerint jómagam a Bust-A-Move-nak már sok verzióját láttam, és sajnos azt kell megállapítanom, hogy az N64 változat egy kissé "szivatósabb" az átlagosnál. Ha ugyanis netán két buborék közé akarunk betalálni, hihetetlen ügyesen kell céloznunk (mellesleg az analóg stick helyett inkább a D-pad használata javasolt); ha csak egy kicsit is tévedünk, a lövedék megpattan a szomszédos buborékokon, és kivétel nélkül mindig visszafelé csúszik. Persze ettől az apró malőrtől ez a verzió még nem lesz rosszabb, csak épp sokkal nehezebb.

BUST-A-MOVE 2

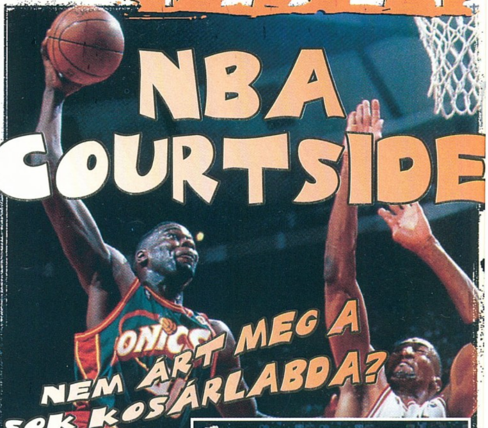
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE

✓ AZ EGYSZERŰSÉGÉBEN REJLIK A NAGYSZERŰSÉGE
× A BUBORÉKOK MÁR MINIMÁLIS ÖSSZESÚRLÓDÁSNÁL IS MEGPATTANNAK

85%

NBA COURTSIDE



NEM ÁRT MEG A SOK KOSÁRLABDA?


Végre egy kosárlabdajáték, ahol teljes létszámú csapattal léphetünk pályára

Mostanában N64-re több kosárlabdás játék is várható, de könnyen meglehet, hogy az NBA Courtside-dal máris megérkezett az, amire a legtöbben vártak. Igazi NBA csapatok teljesen reális körülmények között lépnek pályára: azt hiszem ez az, amit egy kosárlabdarajongó elvár egy ilyen programtól.

A játék grafikája egészen rendkívüli, és ezzel nem csak arra célzok, hogy a padlón frankón tükröződnek a fények, meg hogy a játékosokat szinte már az arcukról fel lehet ismerni, hanem elsősorban a mozgások szépségét emelném ki. Lendületesek a passzok, teljesen valósághű a játékosok súlypontemelkedése, a lökdösődések folytán pedig esetlenül huppannak a padlóra, majd tápászkodnak fel az emberek. Vannak speciális mozgások is, amiket a kameragombokkal hozhatunk elő, ám nincs az az ökörség, mint az NBA Hangtime-ban, hogy szaltókat vetnek a játékosok, meg hogy fellángol a labda; az extra mozgások az eredeti pompájukban mutatkoznak meg. Váratlan passzokat, bravúros cseleket produkálhatunk, s a szép játékot pazar visszajátszásokkal díjazza a gép. Az ilyenkor használatos kameranézetek egy az egyben olyanok, mintha egy NBA közvetítést néznénk. A visszajátszást egyébként bármikor manuálisan is aktiválhatjuk; a gép egy egész hosszú támadást is képes megjegyezni.



A mozdulatok szépségére igazán nem lehet panasz

Most talán azt gondolhatjátok, hogy mindehhez valami bonyolult irányítás tartozik, de ennek pont az ellenkezője igaz. Tulajdonképpen csak az A és a B gombok használatával is el lehet boldogulni, s csak akkor kell több gombot is igénybe venni, ha már látványosabb játékra törekszünk. Nekünk olyannyira csak a labdára kell koncentrálnunk, hogy alapbeállításnál még a cseréket is elvégzi a gép helyettünk. A cserék szerepe amúgy rendkívül jelentős, ugyanis a játékosok – csakúgy mint a valóságban – folyamatosan fáradnak. (Ezt mutatja felül a piros csík.)

A játékmódokat tekintve négy lehetőséget kapunk: indulhatunk az elő-szezontól, teljes szezont kezdhetünk, és a türelmetlenebbek rögtön a rájátszásokra mehetnek. A további opciókat most nem sorolom, de megvan minden, ami elvárható, tehát például cserélgethetjük a játékosokat, vagy akár saját bajnokot is készíthetünk

Nagyon örültem annak is, hogy végre ez egy olyan kosárlabda játék, ahol nem egy amolyan túllelkesedett ripacs közvetíti az eseményeket; a kommentátor hangja is megfelelő. Egészen meglepő, hogy a rengeteg grafika mellé még az is felfért a kártyára, hogy a közvetítésen név szerint említsék a pontot értékesítő játékosokat. Ráadásul az egyéb zajokat tekintve sincs hiányosság: még azt is jól hallani, ahogy megpattan a gyűrűn labda, majd ahogy ilyenkor a szurkolók hangulata változik.

V.Z.

NBA COURTSIDE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA ÉS MEMORY PAK-RE

✓ MÉG A KEZDŐK IS TUDNAK LÁTVÁNYOS JÁTÉKOT PRODUKÁLNI
× NEMIGEN TALÁLTAM BENNE HIÁNYOSSÁGOT

88%

Ezen a nyáron eddig elég szerencsésnek érezhettem magam. Végre eljutott hozzánk is a Mortal film második epizódja, aztán még mindig tart a foci VB, s amíg tombol a meleg, júliusban minden kiadó erre az időpontra datálja programjainak nagy részét. Valószínűsíthető tehát, hogy elkövetkezendő, augusztus végi számunkban minden eddiginél szebb, jobb és érdekesebb játékokkal találkozhattok.

Ám maradjunk most itt a jelenben, ugyanis megkaptuk a japán illetőségű Whoopee Camp legújabb fejlesztését, amely nemcsak annyira új, hogy jelen pillanatban még kizárólag japán verzió létezik belőle, hanem szerény megítélésem szerint az év legfurább játéka is egyben. Hiszen már a stílusa meghatározásánál is komoly gondolkodóba kellett esnem, hogy most ez egy platformjáték, vagy egy RPG, vagy esetleg egy kalandjáték. Ám a végén mégiscsak maradtam annál a verziónál, hogy ez a program az említett stílusokból gyúródott össze, mégpedig bravúrosan kiemelvén azokból a legfőbb elemeket. Így tevődött össze a "Tombi!", melyről reményeim szerint most egy teljes leírást is olvashattok. *(A játék eredetileg Ore Tomba néven látott napvilágot, de találkoztam már a Tomba verzióval is. Nálunk Tombi! néven futott, de hát ki tudja... M.)*

AKI EBBE BELEVÁG, AZ VAGY MEGSZÁLLOTT, VAGY BÁTOR...

Az biztos, hogy a Tombi!-t kiagyaló csapat nem volt normális. Az is lehetne akár a játék címe, hogy "Tombi és a malacok háborúja", ugyanis az egész játékot áthatja a két oldal (hősünk és a röfik) "vérre menő" küzdelme. Sőt, a készítőgárda Internetes honlapját is uralják a disznók (keress rá a cég nevére). Az meg, amit Tombi a malacokkal művel a játék során, egyszerűen észbontó – ilyen elvont, vagy inkább eszement programmal már régen találkoztam. Hosszú, mint a sarkvidéki éjszaka, tekervényes, mint az afrikai hangyászsün bélrendszere és komplikált, mint a csernobili atomerőmű kapcsolótáblája. De nincs párja, és ez nagy szó!

AZÉR' NEM ÁRT EGY KIS ÚTRAVALÓ

Kezdjünk talán egy kis ismerkedéssel. Főhősünket – aki Tombi névre hallgat – a képernyőn, egy teljes egészében kézzel rajzolt háttér előtt, oldalról fogjuk látni, a 3D-s terepen. őt irányítva kell megoldani azokat az egyszerű feladatokat, amiket általában egy szimpla platformjátékban is, mint például a Skull Monkeys-ban. A másik, hogy minden pályarészre, amikor kedvünk tartja, bármikor visszatérhetünk, annál is inkább, mert egyes cselekményeink kihatnak a történetre, s megváltozhatják a helyszínt is. Ha már cselekményről van szó, akkor felszedhető tárgyaknak is kell lenniük, ezekből több mint száz az, ami a játék során begyűjthető. Természetesen vannak szereplők is, akikkel beszélhetünk, s többségében tőlük kapjuk majd azokat a kéréseket, melyeket teljesítve haladunk előre a történetben. Mivel a játék borzasztóan hosszú (eddig 140 feladatról van tudomásom), nem is húznám az időt, belekezdenék a végigjátszásba.



Itt van. Ő az. Malac vasvillával. Hát milyen világ ez?

TOMBI, A HIVATALOS KŐKORSZAKI-SZAKI

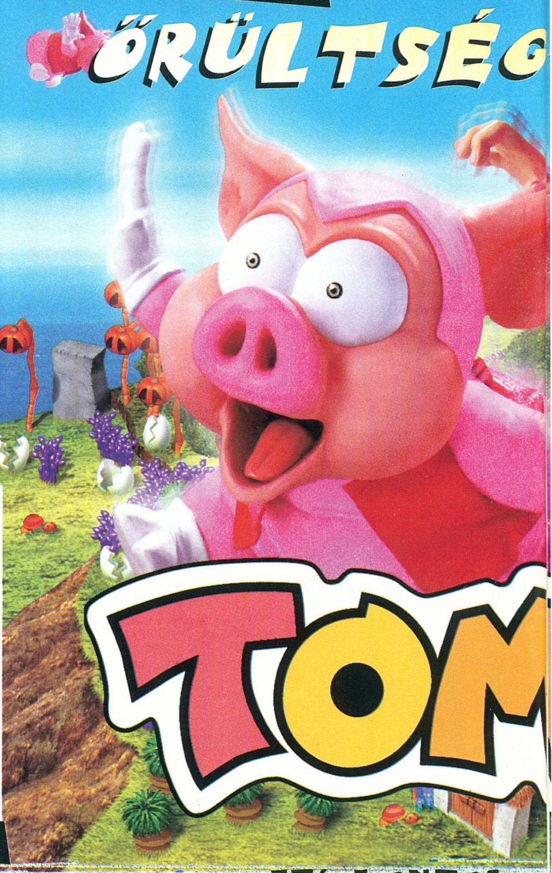
Tombi egy békés ősember. Azon kívül, hogy rózsaszín a haja, a teljesen átlagos emberek közé tartozik. *(Mondjuk ebbe a hajszínbe a játék során mindenki bele fog kötni. Most demokrácia van, vagy mi? M.)* Az állatokkal is inkább csak akkor gyűlik meg a baja, ha éhes, ugyanis a gyümölcsöket valamiért nem nagyon kedveli. Egy derűs napon éppen a mezőket járta, amikor arra lett figyelmes, hogy három disznó bántalmazza a közeli falu egyik lakóját. Nemhogy inába szállt volna a bátorsága a gaz malacok láttán, erélyesen odalépett hozzájuk és jól elpüfölte őket. Volna. Szerencsétlenségére, az egyik fára akasztott malac a fején landolt, s az azért még egy ősembernek is fáj, így Tombi barátunk annak rendje és módja szerint ki is feküdt. Álmából csak a fáról csöpögő harmat keltette fel, s máris szomorúan kellett nyugtáznia, hogy gyűrűjét az ujjáról ellopták. A feladat tehát egyértelműnek látszott megkeresni a három malacot és visszaszerezni a gyűrűt. Itt vesszük át az irányítást, amint betérünk az első faluba, amely a "Village of All Beginnings" nevet kapta. A háttérben egy szép villát láthatunk, melynek a tulajdonosa le is ugrik elénk, s érdeklődik, nem ismerjük-e véletlenük a 100 éves öregembert. Mivel válaszunk nemleges, a figura szívesen útbaigazít: "Menjünk végig az úton", majd ezzel lelép. Induljunk is el. Olvassuk el a táblát (minden táblát a Fel+Négyzet iránnyal tudunk megnézni), melyen rögtön figyelmeztet a villa tulajdonosa, hogy ne lopkodjuk a leveleit, mert így nem kapja meg a postáját. Ha tovább megyünk, egy "pumpára" ugorhatunk, amelyből még sok lesz a játék során, ezekkel általában magasabbra ugorhatunk. Amint elkapnánk a majmot, az szépen felugrik a fára, s otthagy minket ket-



Kollektív röhögőgörcs jött rá az egész tisztelt kompániára



Ha végre feljutok a tetőre, péppé verem azt a disznót!



tesben a disznóval. Itt most két lehetőségünk akad. Vagy ráugrunk a disznóra, s ilyenkor elkapva a falhoz préseljük, vagy kézi bunkónkkal jól kupán vágjuk, amivel szépen békésen pár másodpercre csillagokat lát majd maga körül. *(Na tessék, már az elején indul a malacháború. M.)* A lényeg csak annyi, hogy a játék során fontos szerepe lesz annak, hogy hány malaccal végeztünk, nem árt tehát minél többet legyilkolni. Olvassuk el a következő táblát, mely ismerteti az első akrobatikus mutatványunkat, a "fán függést". Van is a közelben egy kopár fa, melynek a zöld pamacsát elkapva függhetünk rajta. Ez nem idáig nem is lenne olyan érdekes, ám innentől egy új mozdulatot mutathatunk be. Ha elkezdjük a joystick egyik irányát nyomva tartani, hősünk elkezd pörögni a tengelye körül, így valamivel nagyobb távolságokba repülhetünk. Kezdjünk el pörögni a nagy fa felé (amelyikre a majom is felmászott), majd amikor már elég gyorsan pörgünk, nyomjuk meg az X-et. Ha jól cselekedtünk, sikeresen elkapjuk a fa egyik ágát, ahol megint kezdjünk el pörögni. Ám amikor ugrani készülnél, tartsd lenyomva folyamatosan a felfele irányt, majd így az X-et. Ha minden jól ment, most ott állsz a majom mellett. Szólítsuk is meg a Négyzet gomb segítségével. Elmondja, hogy egész nap nem evett semmit és hagyjuk békén, mert irritálja a rózsaszín hajunk. (*Paraszt majom. M.)* Oké, ha éhes, hát szerezzük valami kaját. Másszunk le a fáról, majd nyargaljunk végig az úton egészen a házig. Itt megint viből rögtön magunkhoz is szólíthatjuk a forgószelet (ez egy varázslat, vagy mi). Most menjünk vissza jobbra, s a ház tetején magunk is jól láthatjuk, hogy a nagy ködben nem juthatunk tovább. Lépjünk az "inventory" (tárgylista) képernyőre, ahol a "use item" paranccsal használjuk a tornádót. Ezzel tiszta az út, mehetünk is tovább a "Forest of All Beginnings" részre. Oké, ez volt az első rész.

(A leírás folytatását a mellékletben találjátok. M.)

Ez a mega-leírás azonban még mindig hiányos, ugyanis még így is van vagy 20 olyan küldetés, ami nem szükségeltetik a végigjátszáshoz, és különben is eszméletlen nehéz megtalálni őket. Például amikor a Funga dobot kell odaadni egy kannibálnak a szeles hegységben, vagy amikor a boszorkány kéri tőlünk a 3 kristálygömbjét és tükrét (a harmadik a Charity Square-ben van az eddig lezárt területen), vagy ott van a virágültetés, és sok minden más, amire itt már nem jut hely, csak egy rövid értékelés.

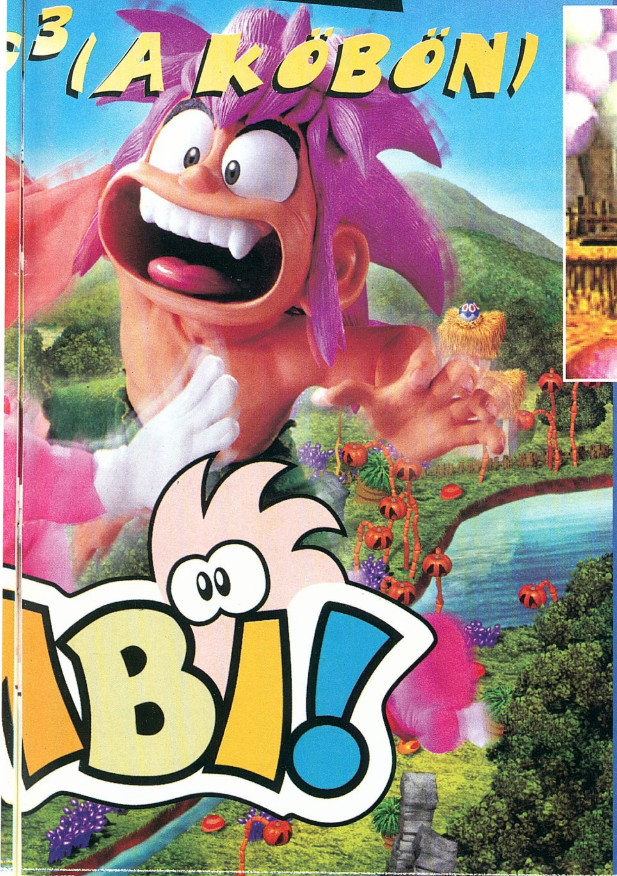
Grafikailag és hangulatilag tényleg egészen egyedi ez a játék, hiszen RPG-s platformjátékot még eddig nem láthattunk (sokat legalábbis nem), csak most



A cölöpfalu az egyik legcsodálatosabb helyszín



Kíváncsi lennék, hogy ez a töpörödött öreg fószer miként éri el a felső könyvespolcot?





Milyen lehet az élete egy olyan fickónak, aki ilyen fejet hord a nyakán?

szontlátjuk a villa tulajdonosát, aki elmondja, hogy óriási a köd errefelé, s talán a postaládájában találunk valami érdekeset. Olvassuk el gyorsan a ház előtti táblát, ahol megtanulhatjuk, hogyan másszunk "bele a háttérbe". Ez annyit jelent, hogy ahol ez engedélyezett, ott felmászhatunk, pl. egy ház tetejére, vagy szó szerint "bele a háttérbe" (ami eddig a háttérben látszott, oda jutunk). Ezt a mozdulatot a Fel+X kombinációval csalhatjuk elő. Szóval menjünk is fel a ház tetejére, ahol miután elintéztük a madarat, ne kíméljük a tojását sem. Így egy madárfiókához jutunk. Most kezdjünk el visszafelé menni, s útközben intézzük el az utunkba állókat. Ha esetleg megromlott volna egészségünk azt a piros, vagy kék bogyókkal pótolhatjuk. A különbség csak annyi, hogy a kék két energiadarabot ad vissza, míg a piros csak egyet. Utunk végén a postaládához érkeztünk, ami1998-ban, s ha hihetünk a híreknek, 1999-ben jön a Tombi! 2, ahol minden kezdődhet majd elölről.

...Rojtosra írtam az ujjam, de MEGÉRTE!

Bagó Péter

TOMBI!

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BON

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK
✓ EGYEDÜLÁLLÓ STÍLUST HOZOTT LÉTRE, RENGETEG KIEGÉSZÍTŐ FELADATTAL
✗ CSAK EGY HIBÁJA VAN: SOKAT TÖLT

94%

"A SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÚJSÁGKÉSZÍTÉS HÁTULÜTŐI..."

Nem mintha magyarázkodni akarnék, csupán fel kell hívnom a figyelmet egy apró, de bosszantó jelenségre piciny újságunk szerkesztése közben. Ugye havilapnál elvárható, hogy amint megjelenik, legyenek benne a már éppen kapható játékok minél részletesebb leírásai, de az sem hátrány, ha mondjuk már az éppen másnap megjelenő program tesztjét is be tudja mutatni. Nos. Mivel a cikkeket a legjobb esetben is a megjelenés előtt legalább másfél héttel le kell adni (és akkor még sehol nem kapható az éppen várt anyag), s még ezt végig is kell játszani, első dolog megszerezni az adott játék valamilyen véglegesített változatát. Ez sokszor nem is ütközik nagy akadályokba, egyszerűen értesítjük az adott céget, hogy szeretnénk, ha az aktuális számba belekerülhetne az éppen jövő hónapban megjelenő játékuk. Mivel az újság is csak akkor jelenik meg,



Célpont van bőven, csak győzzek rakétázni!

amikor a programjuk, tehát igazán hozzánk vághatnának valamilyen végleges verziót.
Hogy mindezt most miért meséltem el? Mivel a Wargames is egy olyan anyag, amely csak újságunk megjelenése után kerül majd a boltok polcaira, s ez idáig még nem érkezett teljes verzió belőle, ami lehet, hogy az általunk tesztelt változattól különbözni fog. De lényeges eltérés amúgy sem várható, hacsak az nem, hogy megjelenik az építés funkció, ami a PC-sben benne volt, viszont a PSX-esben már nincs benne. Szóval tényleg ezer bocs, ha valami különbözik az itt leírtaktól, de higgyétek el, ha augusztus végén olvasnátok ezt, akkor az lenne a kifogás, hogy miért nem vagyunk frissebbek. Előre is kösz a megértésetekért!

"HA HARC, HÁT LEGYEN HARC"

A háború nem játék. Egyáltalán nem játék. Dehogynem! Az Electronic Arts kiadásában megjelenő Wargames-ben ugyanis egy halálosan komoly csatasorozat kimenetelét dönthetjük el, akár az egyik "gonosz", vagy a másik "jó" oldalt választva. A történet szerint a Földön egy igen intelligens számítógépet hoztak létre, mely a W.O.P.R. nevet kapta, s ez a masina irányította saját hadseregét. Ezzel a hadsereggel próbálta meg az egyik ország megtámadni a másikat, ám mivel a háborúnak több év után vége szakadt, valamilyen fatális véletlen folytán magát a számítógépet elfelejtették értesíteni a történtekről – s az csak lövöldözött tovább magában. Egy NORAD fedőnevű csoportba sorakoztak a legjobbak, hogy megállítsák ezt az eszeveszett ámokfutást és, hogy hidegre tegyék szegény számítógép áramköreit.
Itt lépünk a képbe, s rögtön az a feladat hárul ránk, hogy választhatunk: a W.O.P.R. robotjait, vagy a NORAD emberi egységeit kívánjuk-e irányítani. A menü felvázolását inkább kihagynám, hiszen nemcsak, hogy igen szegényes, de teljesen magától értetődő, hol mit kell csinálni. Amint elkezdünk egy missziót, rögtön egy igen korrekt és minden részletre kiterjedő eligazító képernyőre tekintgethetünk. Ezen az eligazításon megtudhatjuk a feladatunkat, hol helyezkednek el az ellenséges egységek, illetve milyen járművekkel is szállhatunk szembe a gaz ellenséggel. Erre a képre majd a játék során többször is visszatérhetünk. Rövid töltési idő után már is a harcmezőre kerültünk.







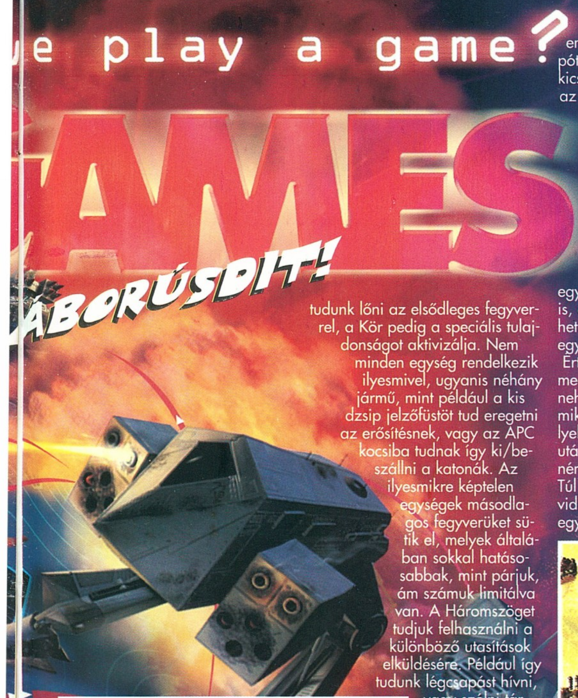
A balga helikopter besétált a robotok csapdájába

Akkor most itt sátortáborozzunk le egy kis időre. A program stílusa egyszerűen csak egy realtime háborús harci program. Azért nem írtam azt, hogy stratégiai, mert a gondolkodás piciny szikráját sem kell benne végrehajtanunk, csupán egyszerűen teljesítenünk kell az adott parancsokat. A grafikai ábrázolása azt hiszem PlayStation-ös tekintetben is egyedülálló, hiszen teljesen 3D-ben tekinthetünk le a terepre, ráadásul ezt még egy "tankmögötti" nézetbe is átválthatjuk, vagyis nem csak felülről, hanem akár 45 fokos szögben, vagy teljesen az adott jármű szemszögéből is követhetjük a terepet. A játék elején mindig a saját bázisunkról kezdünk, ahol szép sorban fel vannak sorakoztatva a járműveink. Attól függően, hogy melyik oldalon állunk, kezdhetünk csapatszállító-járművel, lépegetővel, hidroplánnal, vagy akár helikopterrel is. Persze a teljes járműarzenált asszem' most nem fogom felsorolni, a lényeg annyi, hogy az első pályákon csupán bemelegíthetünk a gyengébb alakulatokkal, s a játék vége felé már pedig extra harci járgányokkal szabdalhatjuk a gonoszokat. A program már csak azért is igen látványos,



Ebből már nem lesz egy 2. Normandia, azt garantálom!

mert a helyszínek tele vannak élettel. Minden pálya egy adott térségben játszódik (az adott időjárási viszonyoknak megfelelően), tehát a sivatagban a tűző napon, vagy az Alpokban szállingózó hóesésben kell játszanunk. A plusz érdekesség csak ezután jön. Minden olyan tárgy, ami nem egy szintben van a földel, az teljes



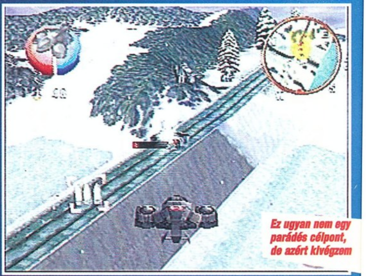


Beástam magam a Jégmező szélére, jöhetnek a "Jégmezők lovagjai"

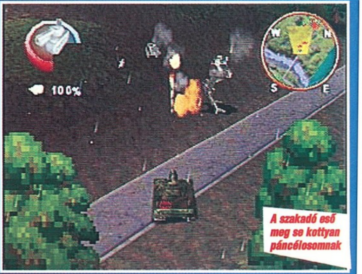
egészében megsemmisíthető, illetve lerombolható. Nem csak a civil házakat, vagy kilátótornyokat tehetünk a földel egyenlővé, de egyszerű mezei fákat is leégethetünk. A tankok, illetve más földön haladó harci egységeink a valóságnak megfelelően képesek mindenen átgázolni, ami nem irreális. Például egy kerítést még simán ledöntenek, egy kisebb bukkanón is áthajtanak, de egy óriási gödrön már nem tudnak keresztülvergődni, mint ahogy a vízen sem tudnak átgázolni. Ezeken a pályákon általában hajókat és cirkálókat fogunk igénybe venni, már ha nem tudunk átkelni a különböző szigetek között.

A kezelés sem egy nagy ördöngösség. A nyilakkal tudjuk mozgatni az adott járművet, az X-szel tudunk lőni az elsődleges fegyverrel, a Kör pedig a speciális tulajdonságot aktivizálja. Nem minden egység rendelkezik ilyesmivel, ugyanis néhány jármű, mint például a kis dzsip jelzőfüstöt tud eregetni az erősítésnek, vagy az APC kocsiba tudnak így ki/beszállni a katonák. Az ilyesmikre képtelen egységek másodlagos fegyverüket sütik el, melyek általában sokkal hatásosabbak, mint párjuk, ám számuk limitálva van. A Háromszöget tudjuk felhasználni a különböző utasítások elküldésére. Például így tudunk légcsapást hívni, vagy szólni társainknak, hogy kövessenek minket bárhová. Egy pályán általában a küldetések több összetevőből épülnek fel, például van olyan, amikor egy vonatot kell megakadályoznunk abban, hogy sugárveszélyes anyagokat átcipeljen egy hídon. Ilyenkor meg kell semmisíteni a vasúti hidat, majd utána az egész állomást is. Végül magát az ellenséges bázist kell porig gyaláznunk. De egy másik érdekes feladat is van, amikor egy tudósokból álló csoportot kell bejuttatnunk az ellenség laboratóriumába, hogy szerezzék meg a nukleáris terveket.

A harcok közben elengedhetetlen az utánpótlás. Sajnos ilyet mi nem fogunk kapni, ám a különböző ellenfelek el fognak ejteni egy-két hasznos dolgot. Most ezekről szeretnék szólni. A csavarkulcs azt hiszem, adja magát, a kép balfelső sarkában látható energiánkból pótol vissza egy kicsit, vagy van az X, amitől egységeink vérszemet kapnak, s négyszeres tűzerőt használnak. Van még töltényutánpótlás, sőt van egy olyan ikon is, amelytől sérthetetlenné válunk egy rövid időre.



Ez ugyan nem egy parádés célpont, de azért kivégzem



A szakadó eső meg se kottyan páncélosomnak

Értékelni most megint csak nem nehéz, hiszen világosan látszik, mik a játék hibái, s mik azok, melyek miatt érdemes a pénztárca után nyúlni. A hibákkal kezdeném, talán azokból kevesebb van. Túl egyszerű, s ezáltal nagyon rövidke kaland, s még úgy sem tart egy hétnél tovább az élvezet, ha mindkét féllel végig szeretnénk küzdeni. Ugyanis a 15 pálya egy Red Alert-nél teljesen elfogadható volt, ott, ahol több mint 2 óra is kellett egy-egy pálya megoldásához, ám ennél a programnál sajnos max. 30 perc alatt végig lehet nyomni a legbonyolultabb küldetést is. Szerintem ezen az elég nagy hibán kívül más dologba most nem nagyon lehet belekötni, csak rá kell nézni, hallani kell a harci zajokat, érezni kell az irányítást, s élvezni az átvezető animációkat. Az értékelésnél nem nyomdahiba, amit olvashattok, egyszerűen a legfőbb erénye egyben a legnagyobb hátránya is, mert valahogy hiányoltam belőle a stratégiát, de mégis jó volt, hogy nem annyira nehéz.



A sivatagból már rég elvándoroltak a beduinok

Ez az egész Wargames egy okos húzás volt az MGM részéről, hiszen efféle háborús anyaggal mostanában nemigen találkozhatunk. S az, hogy ilyen magas színvonalon oldották meg dolgukat a programozók, biztosíthatja őket, hogy totális sikerként könyvelhetik el majd ezt a munkájukat. Talán a csak Return Fire II lesz az, aminek fényesebb lesz a páncélja, ám azt is ugyanez a csapat készíti, tehát addig is, amíg várakozunk egy remek kikapcsolódás a Wargames.

Bagó Péter

WARGAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ RETTENETESEN EGYSZERŰ ÉS MÉG STRATÉGIAI ÉRZÉK SEM KELL HOZZÁ
× RETTENETESEN EGYSZERŰ ÉS MÉG STRATÉGIAI ÉRZÉK SEM KELL HOZZÁ

83%

MOSTANTÓL EZERREL TOMBOL AZ 576 KONZOL NYÁRI NYEREMÉNYJÁTÉKA!

Ha már betéve tudod az összevont szám minden betűjét, végigjátszottad az összes programodat, napallergiád van, tele a hócipőd a nyári gyakorlattal, vagy egyszerűen csak utálsz izzadni a napon, akkor játssz velünk! Szerkesztőségünkben halomban állnak azok a dolgok, melyeket egy kis szerencsével megnyerhetsz – nem is kell mást tenned, mint levélben, képes-, vagy levelezőlapon, faxon, esetleg e-mailben megküldened kérdéseinkre a megfejtést.
Nem kell kivágnod semmit – egyszerűen tüntesd fel a kérdés számát, majd írd mellé a megfejtést. A játék során tetszőleges számú kérdésre válaszolhatsz! Figyuzz, mert sok ám a cucc – valószínű, hogy Te is a szerencsések között leszel!
A megfejtéseket kérjük augusztus 30-ig adjátok postára!

A LEGFONTOSABB: a megfejtés(ek) mellé tüntesd fel neved, pontos címed és GÉPTÍPUSOD!

1-Melyik nem FOX INTERACTIVE játék a következők közül?

A- CROC
B- DIE HARD TRILOGY
C- NUCLEAR STRIKE
D- INDEPENDENCE DAY

Nyeremény: egy eredeti CROC sapka.

2-Sorolj fel három olyan autós játékot, melyek valamelyik 576 Konzolban 90%-ot, vagy annál többet kaptak?

Nyeremény: egy eredeti V-RALLY póló.

3-Melyik ország nyerte a '98-as foci VB-t?

Nyeremény: 5 darab hímzett 567 KByte-World Cup '98 póló.

4-Hogyan hívják a Resident Evil 2 két főszereplőjét?

Nyeremény: 3 darab Resident Evil 2 videokazetta.

5-Milyen járművekkel versenyezhetünk a Road Rash 3D című játékban?

Nyeremény: 10 darab Electronic Arts kulacs.

6-Sorolj fel néhány nevet az 576 KONZOL játéktesztelői közül.

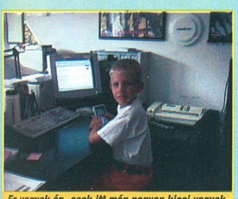
Nyeremény: Számtalan játék poszter.

7-Melyek voltak azok a játékok (szám szerint 7 darab), melyek az eddig megjelent 576 Konzolokban a LEGNAGYOBB százalékot kapták?

Nyeremény: 5 darab eredeti PlayStation játék!

8-Ez végeredményben nem kérdés – augusztus végén régi és új előfizetőink között egy WORLD CUP '98 játékot (PlayStation, vagy N64 verziót, a nyertes géptípusától függően) sorsolunk ki, plusz tucatnyi csodálatos posztert. Érdemes tehát még a nyáron előfizetni!

Csevegő



Ez vagyok én, csak itt még nagyon kicsi vagyok. Remélem valahogy így képzeltetek el. A tetkók a póló miatt nem látszanak.

Könnyező szemmel, remegő kezekkel és drámai hangulatban ülök a gép előtt. Most mindenki azt várja, hogy egy poénpatron Csevegő szülessen, meg majd hülyére röhögjük magunkat, de hát könyörgöm: olyan vagyok, mint a Dreher kutya a reklámban – parancsra nem megy! Meg aztán a levéltermés is magáért beszél... na mindegy, nekiesek, mint bolond tehén a borjának, talán ki(be)sül belőle valami.

GAZDAG EMBER, SOK CD-VEL

Hello Martin!

SONY bátya vagyok és konzol párti, van egy Playstationom és egy SNES-em. Azt hiszem, hogy el kell mondjam, hogy milyen játékaim vannak természetesen PSX-re. Játékaim: Gran Turismo, Final Fantasy VII, Fifa 98, Moto Racer, Crash Bandicoot 2, Dark Forces, Formula 1, Time Commando, meg pár demo. Kedvenceim: Gran Turismo (szerintem rohadt jó), és Final Fantasy VII, amely szintén. Az újsággal kapcsolatban: az újság nagyon szép, jó és érdekes, csak két dolgot hiányolok: egy demo CD-t meg egy TOP 10-et, amelyben a legjobb tíz játékot soroljátok fel minden hónapban. Ja és még valami a "KÓD-X "-be tehetnétek Gran Turismo illetve Fifa 98 kódokat. Add át üdvözletemet az egész stábnak.

Üdvözlettel Sony Bátya.

U.I. A PSX a legjobb.

No, Sony bátya, hiányérzetedet ezúttal nem tudom pótolni. Gran Turismo kódot égen-földön sem tudtam szerezni – továbbra is csak az a megoldás, hogy szépen véginyomod az anyagot. Demo CD egyelőre azért nem lesz, mert akkor a lap árát meg kéne növelni, és a N64 tulajok szétkaparnák magukat. Ők maximum a visszapillantóra tudnák felakasztani a lemezt, mint ahogy azt parasztországban szokták a "pentijumos skacok". Top 10 lehet, hogy lesz, de ha végignézed az értékelő százalékait, össze tudsz állítani egy toplistát.



Ez itt a legkedvesebb barátom, a kék PSX. Előtte személyi vibrátorom, a Dual Shock irányító. Még három barátom van, a Gabi, a Paci és a Ceg.

AZ ÖTLETGYÁROS

Tisztelt 576 Konzol!!!

Most olvastam éppen, hogy a nyári összevont számban lesz csevegő ezért elhatároztam, írok nektek. Nos az újság fantasztikus, ehhez csak gratulálni tudok, és örülök annak, hogy a nyári összevont számban nagyobb lesz a "KÓD-X". Ezzel kapcsolatban szeretnék is kérni valamit. Le tudnátok közölni a Final Fantasy VII leírását? Vagy legalább az 1-es Disc-et? Mert sajnos egy ponton túl nem boldogulok vele. Visszatérve az újsághoz, nem lehetne a "HIREK" oldalt fél oldalra változtatni? Egyébként szerintem is jó lenne visszahozni a Hónap Bukása rovatot, mert engem is kiborított az INDY 500 és ezzel nem vagyok egyedül, és sajnos egyre több ilyen tré játék jön ki. Szerintem néha elég szigorúak vagytok egy-egy játékhoz, gondolok itt például a STAR WARS: MOTK című game-ra. Lehet, hogy ízések és pofonok különböznek, de egy ilyen jó játéknak 48%-ot adni elég kemény dolog. Na jó zárom soraimat, és sok sikert kívánok nektek a továbbiakhoz.

U.I. Már nagyon várom a nyári összevont számot, ja és még valami, nem lehetne az "AKTUÁLIS" rovat végére írni, hogy az újság következő száma kb. mikor jelenik meg?

Üdvözöl titeket: Logan alias Kökény Pál

Palikám, Te vagy az én emberem. Van már készen egy kb. 100 ezer karakter hosszúságú FF7 leírásom (cirka 20 oldal), de ez csak a lényegre szorítkozik. Szerinted, ha ezt lenyomnám, milyen leveleket kapnék utána? Kedves családom le-, és felmenő ágait, születendő gyermekemet és azok gyermekeit és azok gyermekeit (oké, egy kicsit belelovaltam magam) is elátkoznák az olvasók. Talán majd egyszer, kiadunk egy FF7 különszámot...jaj, elbóbiskoltam. Mindig mondja nagyapám: "Martin fiam, ébren ne álmodjál!". Most ugyan elfelejtettem, de a következőben már odaírom, hogy mikorra TERVEZZÜK a megjelenést. A Híreket azért nem teszem fél oldalra, mert egy másik olvasó meg azt kérte, hogy legyen három oldalas. Így legalább senkinek sincs igaza. Viszont egy harmadik meg a PSX-emet kérte el, azt el is küldtem. Szóval azt már ne kérd. A kocsim még megvan... A MOTK-ra a szívem szerint én 10%-ot adtam volna, de "fentről" leszóltak, hogy térjek már magamhoz. Amikor játszottam vele, majdnem elvérzett egy irányítóm. Hajszálon múlott, hogy falhoz nem vágtam. Azóta is borogatja a CoVboy a homlokomat. Édes pofa.



Ezek itt az eredeti céges "hamisítványok". Na ezért tudok én már hónapokkal korábban minden játékról.

MULDER ÜGYNÖK KÉTSZER CSENGET

Sziasztok!

Szeretnék tőletek kódokat: az Epidemicbe, a Newman Haas Racingbe, Gran Turismoba, az Exhumedbe, és a Distruptorbe.

Ja, egy pár kód nem ment például a Formula 1 '97-be meg a Fifa 98-ba. Szeretnék érdeklődni a Tomb Raider 3 után. Azt olvastam, hogy tervezik.(de régebben olvastam). Ha ez igaz akkor mikorra várható?

Előre is kösz.

Utóirat: Ja nem fontos mindegyik játékhoz kód.

Sziasztok! Richolm Gábor Pilisszentiván

Hellosztok!!!

Szeretnék kérni tőletek egy szívességet: légyszíves érdeklődjetek, hogy lesz-e Tomb Raider 3, és mikor jelenik meg. Ha lesz, írjátok a nyári összevont konzolba. Ja és egy-két kód nem ment, úgy értem nem működik. Mint például az MDK-ba, Tomb Raider 2-be, a Fifa 98-ba,a Formula 1 '97-be.

Sziasztok! Nohlhoffer István Pilisszentiván

Jesszusom, kinézett magának a pilisszentiváni Tomb Raider maffia! Vagy ez olyan, mint az X-Akták? Esetleg egy fogadás folyik, hogy kinek válaszolok előbb? Kicsit be is rezeltem, ezért beraktam a TR3-at a Hírekbe. De azt hogy értitek, hogy egy kód nem megy bele egy játékba? Fiúk, azt a játékot drága pénzen vettétek, ne próbáljátok újraprogramozni! Vagy nem működik? Arról sajna nem tehetek (nem én szülöm a kódokat), de, majd ha lesznek újabbak, leközlöm. Lehet, hogy Pilisszentivánon valaki kettős életet él...?

POÉNÉHES NINTENDOS

Kedves Martin és 576 Konzol !

Ez a legelső levelem, amit a Konzolnak írok mivel eddig a KByte-ot vettem (pedig van N64-em és SNES-em is), de tegnap mikor kezembe akadt a májusi szám, nagyon megtetszett az újság, és hogyha az ígért újítások is benne lesznek a következőben, akkor biztos, hogy elő is fogok fizetni. A nyári összevont számot úgy kell e érteni, hogy július és augusztus vagy esetleg még szeptember is egybe lesz? És ha igen, akkor a 675 Ft-os ár az azt követő számokban is megmarad? Szeretném kérni, azt hiszem sokak nevében, hogyha úgy is lesz némi lapszámnövelés, akkor az induló csevegő minimum két oldalas legyen és poénokban gazdag, de mégis inkább az aktuális problémákkal foglalkozzon ne azzal, hogy pl.: valakinek nincs leírása egy ezer éves rég lejárt játékra. Ezeket egyáltalán nem kötekedőleg írom, csak remélem ti sem akarjátok zsákszámra kapni az olyan leveleket, mint CoVboy a KByte-nál.

Üdvözlettel: Glück László

Azt gondolom látod a címlap bal felső sarkában (látod?), hogy mit jelent a nyári összevont szám. A következő ára marad 576 Ft, legalábbis terveim szerint. De ha addig elfogy a malacperselyemben gyűjtött pénz, akkor 776 Ft lesz. El sem hiszed, de a múltkor is kaptam egy anyázó levelet, hogy miért nem válaszoltam egy korábbi irományra – a srác a Donkey Kong Country-ra kért kódot, meg a Tekken 2-re. Már arra sem emlékszem, hogy valaha voltak ilyen anyagok – néha szelektív amnéziában szenvedek. Egyébként sincs kódom hozzájuk. A T2-höz mi a májnak kód? Az ötéves húgom is végignyomta már minden emberrel.



Ő a kishúgom, aki már ötéves korában végig nyomta a Tekken 2-t. A képen már nem 5 éves.

SEGÍTSÉG, ELVESZTEM A FINAL FANTASY VII-BEN!

Szervokormány MINDENKINEK!

Különösen neked MARTIN! (nem neked csőkulcs)

Na kérem szépen az a helyzet (tudom nem illik NA-val kezdeni egy levelet, de apró hibák bárhol előfordulhatnak), hogy ha a következő konzolban lesz csevegő, akkor szeretnék a POLE POSITION-ben lenni! (Ott vagy apukám, ott vagy) Ja különben ez másodlagos. Arra szeretnélek megkérni, kedves MARTIN, hogy meséld el nekem, hol találhatom a FFVII-ben a W-ITEM nevű matériát, mert sehol nem találom. Lehet, hogy eredendő bénaságomból fakad a dolog, de nem megy. (Például ásd ki Bone Village-ben. 2-3-as disc.) Nincs. Már másodszor nyomom a játékot, és nem lelem sehol eme értékes cuccot. Ez nagyon jól esne, ha megtalálnám, mert tudod, e nélkül nem bírom kinyújtóztatni az EMEREALD WEAPON-t. (Nem is kell hozzá.) A másik dolog, hogy kell ez a matéria, Cosmo Canyonba senki nem akar csereberélni velem master magic matériát, pedig istenuccse mindenféle-fajta matériámból (sőt mindem matériám master!) van master. (Fent az öreg laborjában lehet.) Hát kérlek kedves MARTIN MASTER! Segíts nekem, konzolok királya! (Hoppá! Nem vagyok beképzelt, sőt egyenesen szerény vagyok, de csak utánam jöhetsz szóba!) A másik dolog (ez a "dolog" szó igen sűrűn használatos, a volt magyar tanárom szóismétlésért bekampózott volna nekem) a CORE programozóival kapcsolatos. A Tomb Raider I-ben a Lara lánnyal igen csak megküzdöttem Khamoon városának első pályájával. Ekkor merültek fel bennem a kérdések a programozók némi életével kapcsolatban. Sőt elsoroltam a fejlesztő vagy konvertáló, vagy hogy mondják stáb felmenőit 1860-ig visszamenőleg. Igen szemét embertelen pályákat, és ennyi kapcsolót még nem láttam. Szóval tényleg sok türelem kell ehhez. (Apám, én néha olyan ideg vagyok, hogy bömbölni szoktam egy-egy játékon. Legszívesebben odaültetném a készítőt a gép elé – kezemben egy szamurájkard – és ráparancsolnék, hogy ugyan örökélet nélkül vigye már át ezt-azt a részt. Ha nem megy, KINYIRNÁM.) 1-2 órás görcsöléseket egy-egy kiadós WORMS party-val kezeltem le. De azt is, hogy az eleve drága konzol meg egy kilóval hosszabb lesz. Persze 100 rugó már nem sok azt bármikor hozzácsapja bárki, de kérdem én csak az összevont szám lesz annyi vagy valami ostoba hiába folytán a nyomdagépen a következő havi konzolon is a 675-os szám szerepel-e? Nem akarok ilyet mondani, hogy ha nekünk ennyibe kerül az újság, és ilyen terjedelmű akkor a PC-s újság miért annyi és akkora (ugyanis a másik újságot is veszem, tehát ez visszaütne ott is. De nekünk is konzolosoknak, lehetne poszterünk vagy tudom én akármi, de kevés az újság. Rövid, szuper meg szép, meg tartalmas, de lényegesen soványabb, mint a nagytestvére a PC-s KByte. (Rövidebb, de mennyivel jobb!) Opsz most jöttem rá, hogy ez így van rendjén. A konzol az új kistestvér, a KByte meg az erős nagytestvér. Régebbi újság többen veszik stb. Most már értem, ezt a részt ki is hagyhatod a csevibõl! (Nem hagytam ki, mert így legalább mindenki megtudja az ok-okozati összefüggéseket) Harmadsorban a Gran Turismoval kapcsolatban, ekkora szívást! NEM LEHET LINK kábellel játszani. Holott az 576 shopban, pozsonyi út mittudomén mennyi, azt mondták, lehet. (Melyik eladó mondta? Kicsapatom!) Na ezért megvettem a kábelt és otthon jött a pofára esés, nem lehet játszani! Miután persze átcipekedtünk a barátomhoz. Kár, na mindegy, most már link kábelem is van. (Légy türelemmel, mert lehet, hogy a GT2-höz jó lesz a Link kábel.) Ja, az újsággal kapcsolatban még annyit, ha sikerül vasárnap (14-én) betörnöm telefonon Kerge Bárgyú lali király andencáiájába, akkor kérek nektek egy élve eltemetést, metál hollót, gyilkos méheket, az ára miatt! Tudjátok, a Danubius-on! (Bocs haver, de ezt a mondatot nem értem. Milyen nyelven van?) Köszi, hogy meghallgattatok, minden jókívánságom a tietek, meg egy-két zombi a RE 2-ből, vasárnap éjszakára! (Miért nem inkább Craire-t kívántad nekünk?)

Csákány! RAINBOW Holdosi Peter

Ettől a levéltől véglegesen elgyengültem, ezért nem is erőltetem tovább a Csevegő írást. Most legalább látjátok, hogy milyen leveleket kapok. Ha ez továbbra is így megy, nem, hogy két oldalas Csevegő nem lesz, de még egy sem! Kezdem azt hinni, hogy a magyarországi konzolos szféra vagy elgyengült szellemileg, vagy nem tudnak írni. Esetleg nincs pénzük bélyegre. Végül szeretném megköszönni az A**** nevű számítástechnikai cégnél dolgozó csodálatos, kedves, intelligens, izomtól duzzadó haverjaimnak, hogy a világon vannak. Nélkülük ez az újság ugyanígy elkészült volna. De azt kérték, hogy ők is kerüljenek bele.

Martin



Így néz ki az 576 Konzol főszerkesztőjének íróasztala. A kiszáradás ellen véd a középen látható SquareSoft kulacs.

LEL-TÁR

BUBBLE BOBBLE

playstation



Tőlünk nyugatabbra mostanában egy újfajta divat hódít: az ún. retro gaming, melynek keretében ősrégi, 8 bites játékokat konvertálnak át az új generációs konzolokra. Nálunk mondjuk – érthető okokból – jóval mérsékeltebb az igény az efféle játékokra, hiszen a legtöbben örülnek, hogy végre lecserélték a C64-esüket/Amigájukat egy PlayStation-re, nemhogy újra visszatérnének hozzájuk – de azért bizonyára itt is akadnak olyanok, akik egy kis nosztalgiázásra vágynak. Számukra kitűnő választás a Bubble Bobble, ami mindjárt egyszerre két valaha volt játéktermi sztárt is tartalmaz: a címadó játékon kívül a CD-n rajta van a (folytatásnak tekinthető) Rainbow Islands is. Ifjabb olvasóink számára összefoglalnám akkor röviden, miről is van szó. A Bubble Bobbles egy kezdetleges grafikájú, ám annál élvezetesebb platformjáték: egy kis zöld dinoszaurusszal buborékokat köpködhetünk, s ezekbe kell foglyul ejtenünk, majd kipukkasztanunk a pályákon lézengő szörnyeket. 100 egyre bonyolultabb pályán kell így az ellenfeleket irtanunk, melyek persze egyre intenzívebben jönnek. A Rainbow Islands egy teljesen más játék: egy kissrácot irányíthatunk, aki szivárványokat tud kilőni, és azokon felmászni. A szivárványunk egyben a fegyverünk is: azokkal lehet likvidálni, avagy ideiglenesen foglyul ejteni a számunkra veszélyes kukacokat, madarakat és egyebeket. A grafika a Rainbow Islandsben már lényegesen jobb, s a képernyő felfelé scrollozódik is. A pályákat akkor teljesítjük, amikor felérünk a tetejükre. Bizonyos mennyiségű pálya után a bejárható szigetek főnökeivel is meg kell küzdenünk. A Rainbow Islandsnek mellesleg egy grafikailag feljavított verzióját is megtalálhatjuk a CD-n.

75%



INTERNATIONAL TRACK & FIELD

playstation



Bár az atlétikai versenyszámok nem igazán tartoznak a könnyen "megjátékosítható" sportok közé, mégis számtalan ilyen irányú próbálkozást láthattunk már a videójátékok történelmében. PlayStation-re az egyik leginkább figyelemre méltó darab a '96-ban megjelent International Track & Field, melyben 11 versenyszámban indulhatunk az első helyért. A név és nemzet kiválasztása után a következő sportágak jelennek meg: 100 m-es futás, diszkoszvetés, rúdugrás, gerelyhajítás, hármasugrás, kalapácsvetés, magasugrás, 110 m-es gátfutás, 100 m-es gyorsúszás, súlylökés, távolugrás. Különösen élvezetes a játék, ha egy multi tap elosztó segítségével négyen játszunk egyszerre. A játék grafikája még mai szemmel is egészen pofás, például a stadionok kivetítőin mindig az aktuális játékkép látható. A mozgások is nagyon szépek, különösképpen a klassz kis visszajátszásokon, melyeken mindig a legérdekesebb szemszögekből nézhetjük meg a teljesítményünket. Egy ilyen témájú játék esetében persze a legkényesebb kérdés az irányítás. Sajnos e téren az International Track & Field maximálisan hagyományőrző maradt; bármelyik versenyszámot is válasszuk, az erőkifejtést a négyzet vagy a kör gomb őrült tempójú nyomkodásával kell növelnünk. Különösebb koncentrálást legfeljebb a gerelyhajítás, illetve a diszkoszvetés szögének a beállítása kíván – ezt az X gomb nyomva tartásával határozhatjuk meg. Ezt a játékot tehát inkább csak azoknak tudom ajánlani, akiknek az irányítójáról nem hiányzik az automata tűz.

62%



Z

playstation



Amikor az ember a jobbnál jobb PlayStation játékok közül nem tudja eldönteni, melyiket vásárolja meg, nem egyszer a játék dobozán lévő képek alapján dönt. Ha a Z című játék dobozát nézzük meg, minden bizonnyal egy Command & Conquer klónra fogunk gondolni, és félig-meddig igazunk is lesz. Ez is egy amolyan real time, háborús stratégiai játék, ahol felülnézetből irányítjuk a csapatainkat, gyáraknak kell megadnunk, hogy miket termeljenek, és persze a bázisunkat kell megvédenünk. Hanem amikor belemélyedünk az első küldetésbe, rá kell jönnünk, hogy ez a játék némileg más mint a többi. Hogy jobb-e, avagy rosszabb, ki-ki döntse el maga, de az tény, hogy itt más fajta stratégiára lesz szükségünk. A Z-ben nem húzhatunk fel csak úgy bárhol egy gyárat, hanem csupán a meglévőeket foglalhatjuk el, és nem igen állíthatunk össze többszáz katonás egységet, sokkal inkább kisebb csoportokkal kell operálnunk. Stratégiailag valamiféle táblás játékhoz hasonlít az egész: a terep fel van osztva tartományokra, és nekünk azokat kell elfoglalnunk. Először minél gyorsabban meg kell szerezni a semleges területeket, majd miután felfuttattuk a hadi termelésünket, lehet az ellenség ellen vonulni. A gyorsaságon van a hangsúly: áttörhetetlen frontvonallal kell biztosítanunk a hátországot, és egyre szorosabbra kell húzni az ellenség bázisa körül a hurkot. Ennyi mindössze az egész, minek folytán az irányítás is elég egyszerű – talán túlságosan is. Érdekesség, hogy nem csak a területeket, hanem az ellenséges járműveket is el lehet foglalni. Ja és hogy kik háborúznak? Hát kérem robotok, amelyek napszemüveget viselnek, amelyek szivaroznak, és amelyek a sikerrel vett csaták után szeretnek bulizni. Nem semmi bejátszásokat nézhetünk meg a főszereplésükkel, tehát érdemes a csatákat megnyerni.

73%



TUROK: DINOSAUR HUNTER

nintendo 64



A következő meghatározásról vajon mi jut az eszetekbe? Minden idők egyik legjobb N64-es, első személy perspektívájából játszható lövöldözős játéka, melyben idegen dimenziókba átlépve kell megvédelmezni a Földet. Nos, ez így akár a Quake is lehetne, ha azonban hozzátesszük, hogy a főhős egy indián, és hogy azokban az idegen dimenziókban dínókat is kell gyilkolni, akkor csakis a Turok-ról lehet szó – ezt mindenki tudja. Azt viszont talán már kevesebben tudják, hogy a játéknak két verziója is létezik: a megcenzúrázott német, és az eredeti angol. Örömmel jelenthetem, hogy jelen pillanatban az 576 Shopban az utóbbit lehet megkapni, tehát igazi harcosokkal, igazi vérrel folyik a harc. Meglőjük például az egyik barbárt, mire az a nyaki ütőeréhez kap, és kétségbeesve próbálja elszorítani a sugárban kispriccelő vért. Sokkal brutálisabb az egész – bizonyos fokig talán meg is lehet érteni a németeket. Amúgy más eltérés természetesen nincs a két változat között, tehát ugyanúgy az ij mellett ultra-modern fegyverekkel vagyunk felszerelkezve, és ugyanúgy őskori miliőben, dzsungelben és barlangokban zajlik az akció. Campaigner, az idegen hordák vezérének felkutatásához nyolc világot kell bejárnunk, melyek között dimenziós kapukon keresztül közlekedhetünk. Mindegyik kapuhoz három kulcsdarab tartozik, ezek megtalálása tehát az elsődleges feladatunk. Természetesen vannak főellenségek is: például egy termetes T-Rex-et és egy gigantikus imádkozó sáskát lehet testközelből megcsodálni. Aki esetleg még nem találkozott ezzel a kitűnő játékkal, sürgősen szerezze be, hiszen hamarosan már a második részével lehet nyomulni.

95%



MEGA DRIVE

	Fogy. ár	Akciós ár
GENESIS CARTRIDGE-OK		
BELLES QUEST	7990.-	
ONSLAUGHT	6990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
SOCKET	7990.-	
PAL CARTRIDGE.OK		
AERO THE ACROBAT	5990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BOOGERMAN	7990.-	
BUBBLE & SQUEAK	5990.-	
CASTLEVANIA	7990.-	
CHESTER CHEETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
ECCO THE DOLPHIN	7990.-	
ECCO THE DOLPHIN 2	7990.-	
EX MUTNTS	6990.-	
FIFA 98	13990.-	
GARFIELD COUGHT IN THE ACT	9990.-	
LAND STALKER	8990.-	
LIGHT CRUSADER	6990.-	
LION KING	9990.-	
MORTAL KOMBAT 2	7990.-	
MORTAL KOMBAT 3	9990.-	
NBA JAM TE	9990.-	
NBA LIVE 97	9990.-	
NHL 97	6990.-	
OTTIFANTS	8990.-	
PSYCHO PINBALL	7990.-	
REAL MONSTERS	7990.-	
RUGBY WORLD CUP 1995	7990.-	
SMURFS 2	11990.-	
SONIC 3D	9990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	9990.-
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12990.-	7990.-
STREETS OF RAGE II	9990.-	
SUB TERRANEA	8990.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-	
TOY STORY	9990.-	
VECTORMAN	9990.-	
WORMS	7990.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

SNES

	Fogy. ár	Akciós ár
AMERIKAI CARTRIDGE-OK		
BEST OF THE BEST C.K.	6990.-	
CRAZY CHASE	5990.-	
D FORCE	5990.-	
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
F ZERO	5990.-	
FIRE POWER 2000	5990.-	
HARLEY'S ADVENTURE	5990.-	
HOLE IN 1 GOLF	5990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PHALANX	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	
PAL CARTRIDGE-OK		
ASTERIX	11990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	7990.-
BOOGERMAN	12990.-	
DONKEY KONG COUNTRY	14990.-	
FIFA 98	14990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-	
PILOT WINGS	6990.-	
PRIMAL RAGE	9990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
REVOLUTION X	12990.-	9990.-
SMURFS	11990.-	
SUPER MARIO WORLD	9990.-	
SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI ISL.	14990.-	
SUPER TENNIS	6990.-	
TETRIS ATTACK	6990.-	
TIMON & PUMBA	9990.-	
WEAPONLORD	12990.-	9990.-

GAME BOY

	Fogy. ár	Akciós ár
GAME BOY POCKET(7 SZIN)	14999.-	
CARTRIDGE-OK		
ADVENTURE ISLAND	6990.-	
ALADDIN	6990.-	
ANIMANIACS	6990.-	
ASTERIX	6990.-	
ASTERIX & OBELIX	7990.-	
BATMAN FOREVER	6990.-	
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	
BIONIC COMMANDO	6990.-	
BUGS BUNNY 2	6990.-	
BUST A MOVE 2	6990.-	
CHASE HQ	6990.-	
CONTRA ALIEN WARS	6990.-	
DAFFY DUCK	6990.-	
DARKWING DUCK	7990.-	
DENNIS THE MENACE	6990.-	
DESERT STRIKE	6990.-	
DONKEY KONG	6990.-	
DONKEY KONG LAND	6990.-	
DONKEY KONG LAND 2	7990.-	
DOUBLE DRAGON II	6990.-	
DUCK TALES	6990.-	
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-	
FIST OF THE NORTHSTAR	5990.-	
FLINSTONES	6990.-	
GREMLINS 2	6990.-	
HERCULES	9990.-	
HOME ALONE 2	7990.-	
HUNCBACK OF NOTREDAME	9990.-	
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-	
IRONMAN XO MANOWAR	6990.-	
JAMES BOND 007	7990.-	
JUNGLE BOOK	6990.-	
JURASSC PARK 2	7990.-	
JURASSIC PARK	6990.-	
KIRBY S PINBALL LAND	5990.-	
LION KING	6990.-	
LITTLE MERMAID	7990.-	
LOONEY TUNES	6990.-	
LUCKY LUKE	6990.-	
MEGAMAN II	7990.-	
MICKEY MOUSE DANGEROUS ...	6990.-	
MICRO MACHINES	6990.-	
MORTAL KOMBAT 3	7990.-	
NIGEL MANSEL	7990.-	
PINBALL DELUXE	6990.-	
PINBALL MANIA	5990.-	
PINOCCHIO	7990.-	
POCAHONTAS	7990.-	
POOL	7990.-	
PRIMAL RAGE	6990.-	
RETURN OF THE JEDI	7990.-	
ROAD RASH	6990.-	
ROBIN HOOD	7990.-	
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-	
SMURFS	6990.-	
SMURFS 2	7990.-	
SMURFS NIGHTMARE	7990.-	
SPEEDY GONZALES	6990.-	
SPIDERMAN XMEN	6990.-	
SPY VS SPY	6990.-	
STAR WARS	6990.-	
STREET RACER	6990.-	
SUPER BATTLE TANK	6990.-	
SUPER HUNCHBACK	6990.-	
SUPERMARIO LAND	5990.-	
SUPERMARIO LAND 2	6990.-	
TALESPIN	7990.-	
TAMAGOTCHI	7990.-	
TARZAN	6990.-	
TAZ MANIA	6990.-	
TINY TOONS BABS BIG ...	7990.-	
TINY TOONS MONANAS ...	7990.-	
TINY TOONS WACKY SPORTS	7990.-	
TRUE LIES	6990.-	
WARIO LAND	6990.-	
WARIOLAND II	7990.-	
WATER WORLD	6990.-	
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-	
WORMS	7990.-	
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-	

GAME GEAR

	Fogy. ár	Akciós ár
MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

ÚJGENERÁCIÓS KONZOL

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD	HIVJ
SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD	HIVJ

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghírdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ 576 KByte AZ, EA A Virgin Interactive Entertainment AZ ocean A MICROPROSE ÉS AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................példányban

Megrendelő neve:..

Címe:...

....

Irányítószám:...

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576